

96/3

A GURU legyen veletek!

248 Ft

A szórakoztató informatikai magazin

# A GURU



**Zeewolf 2**  
**Wheelspin**  
**Breathless**  
**Newmac IV**  
**Timekeepers**



# INTRO

Sziaztok!

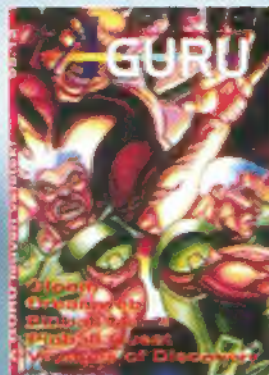
Nos, az intro elején egy szomorú dolgot kell közölnöm, sajnos szerencsétlenség történt a szerkesztőségben. A hozzánk beérkezett levélhalom elborított mindenkit, ezért kénytelenek vagyunk beszüntetni a munkát...

No de félre a tréfát, komolyan meglepődünk azon, hogy milyen sok visszajelzést kaptunk az előző számmal és az abban közölt kérdőívvel kapcsolatban. Szerencsére nagyon kultúrált módon megértették, hogy miről is volt szó, így nem sok felesleges és negatív kritika érkezett. A meglepetésen túl természetesen hasznos is volt a dolog, végre nem úgy éreztük, hogy a vakvilágba írjuk az újságot. Nagyon köszönjük mindenkinek a visszajelzéseket, igyekszünk ennek szellemében változtatni a lapon (bár az értékelés még mindig folyamatban van, hiszen tényleg rengeteg levél érkezett).

Persze azért érkeztek rosszmájú levelek is, melyek kritizálták mondjuk azt, hogy hogyan írhatjuk azt, hogy Amigások vagyunk, mikor az újságok PC-vel készülnek. Szerintünk ez két külön dolog, sajnos ezen a területen (DTP) már olyan behozhatatlan előnyt szerzett a PC, hogy nem igazán érdemes Amigával dolgozni. A dolog úgy teljes, ha elgondolkoznak az ifjú barátaink azon, hogy ők sem aratnának kézzel, ha az udvaron ott állna az aratógép, feltöltve benzinnel...

Nos, mi maradunk Amigások és még egyszer köszönjük a reagálásokat.

GURU Team



A GURU postacime: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • E-mail: guru@mail.datanet.hu

Főszerkesztő: Berényi Zoltán

Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina

Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor

Tördelő szerkesztő: M. D. Jan • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.

Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft. Novotrade 2C,

Szűcs Software, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. 1/2 em. 2a. Tel/fax: 113-0-114

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT. • ISSN 1216-2353

Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2. Tel.: 250-0679, Fax.: 250-0814

Felkészítő: Óvári László elnök-vezérigazgató

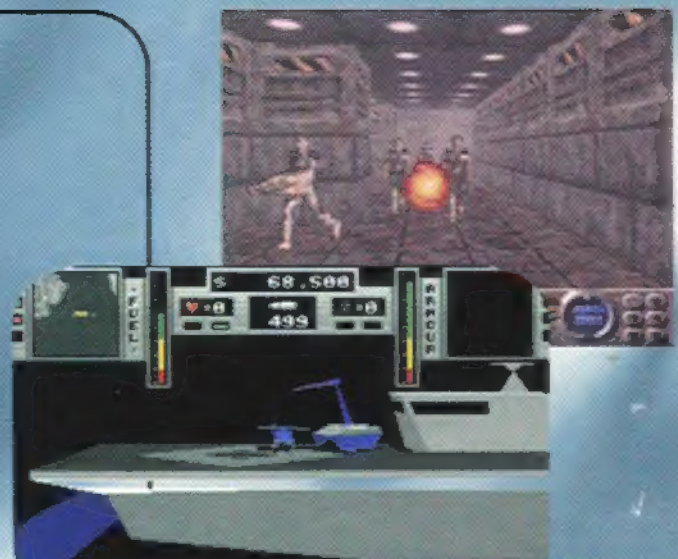
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása,

illetve újraterjesztése csak a kiadó engedélyével lehetséges.



# TARTALOM

- 4      Hírek**
- 6      Breathless**
- 8      Zeewolf 2**
- 10     Newmac IV**
- 12     Wheelspin**
- 14     Pole Walki**
- 16     Hilt**
- 20     Timekeepers**
- 22     Lost in Mine**
- 24     Inherit the Earth**
- 29     Apróhirdetés**
- 30     Shareware programok**
- 32     Levelezés**
- 34     Cheat Mode**
- 35     PD Zóna**
- 36     MusicLine editor**
- 39     Filmvilág**
- 40     Ikon editorok**
- 42     Hírek**
- 44     Assembly programozás**
- 46     AMCS**
- 47     Blitz Basic**
- 48     Programozástechnika**
- 50     A Rendszerbarát**
- 52     Ray Tracing**
- 54     Külvilág**
- 56     Demologia**
- 58     Toplista**





# HÍREK

## Project-X 2

Úgy látom, így a News elején mindenki felélénkült a híre. Nos, ha az égiek is úgy akarják, akkor a Team 17 elkészíti a Project-X-et A-



migára is. A bizonytalanságnak az az oka, hogy 100%-ra még nem írták ezt le így. A közölt képek egyébként a konzolos verzióból származnak (PSX rulez). Ezeket látva valószínűsítem, hogy csak AGA verzió fog készülni a játékból. Egyébként, ránézünk a képekre, akkor láthatjuk, hogy igen nagy változáson ment át a program, új fegyverek, új ellenfelek egyszóval lesz mire és mivel lőnünk, legalábbis reméljük.

## UFO - Enemy Unclothed

A stratégiai játékosok úgy gondolom nagyon örültek az Amigás UFO megjelenésének, azonban gyorsan le is hervadt a mosoly a játék sebessége miatt. A most ismerte-



tendő program közel sem olyan kidolgozott (és persze neves) mint az UFO volt, azonban rendelkezik avval a nagy előnnyel, hogy sokkal gyorsabb és persze a shareware kategóriába tartozik. A látott demo alapján (sajnos a teljes verzió még nem készült el) igencsak sokat fogunk játszani a game-val. A program alapmotívuma azonos az UFO-éval, azonban sok apróságban eltér ezektől. Más épületek, fegyverek és még egy se regnyi különbség teszi érdekessé az amúgy sem unalmas témát. A grafika egy kicsit kidolgozatlanabb mint az eredeti játékban, azonban ez nem hiszem, hogy zavarni fog bárkit is. Ha megjelenik a program, akkor bizvást számíthatunk egy teljes leírásra a témában.

## Mangle Fenders Ace

PETE W STORONSKIJ neve valószínűleg ismerősen cseng sokak számára, hiszen nagyon sok remek program fűződik a nevéhez. A most ismertetésre kerülő játékban egy tank vezetésére ültet bennünket a

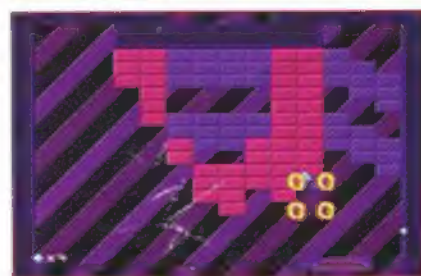


szerző, így kell megvívunk a program által vezérelt 5 ellenféllel. A feladat persze az lesz, hogy úgy pusztuljon el a többi tank, hogy nekünk a legkevesebb bántódásunk essen. Ez mint látni fogjuk nem is olyan könnyű

dolog. A csaták szünetében tuningolni tudjuk a tankot. Nem árt fejleszteni a pajzsunkat és a gyorsaságunkat, mert ellenfeleink is ezt teszik, méghozzá igen gyors ütemben. Ne feledkezzünk meg a lőszerutánpótlásról sem, mert ennek segítségével könnyedebben tudjuk eltáncosolni a minket molesztáló más tankokat.

## Cybersphere

A faltörő típusú játékoknak mindig is nagy sikere volt Amigán. Nos most itt egy új program, mely valószínűleg mindenkinek tetszeni fog. A hagyományos elemeken kívül (úgy mint az ütő és a golyó) rengeteg újdonságok és érdekességet találhatunk játék közben. A szétört kockából olyan elképesztő számban hullanak le a bonus tárgyak, hogy ember legyen a talpán, aki mindegyiket el-



kapja. Egyébként meglepően jól sikerült a golyó és a szét hulló téglák animációja. Rengeteg bonus pálya fordul elő a játékban, csak győzzük megoldani őket. Érdekesség az is, hogy 2 játékos esetén a játékosok egyszerre játszanak a képernyőn. A játékból AGA és ECS verzió is fog készülni 100% assembly nyelven. A kiváló hanghatások és effektek már csak apróságok, azonban mindenképpen javítják a játék színvonalát.





### Hellzone

Mindenkivel előfordult már szerintem, hogy szívesen leült valamilyen túl bonyolult lövöldözős játék elé és egy kis időre elfelejtette a gondjait. Nos a Hellzone kiválóan alkalmas erre. A készítőnek nagy valószínűséggel az R-Type volt a kedvencük, leginkább erre hasonlít a game. Mindenesetre ez egyáltalán nem lebecsmérő kijelentés volt, hiszen igencsak megizzaszt minket a program, ha elkezdünk vele játszani. Sokfajta fegyver és persze még több ellenség kerül utunkba és jobb ha vigyázunk, mert igen hamar elfogy a 3



élet, ha nem figyelünk oda. Mindenképpen érdemes egy kicsit ismerkedni a programmal egy jó lövöldözős erejéig.

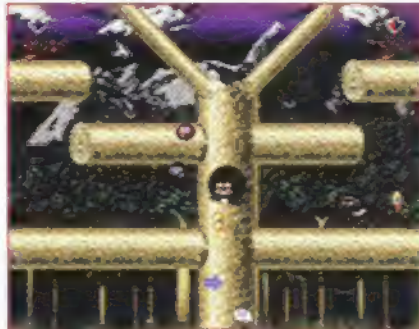
### DOTT

A DOTT rövidítés jelenthetné a Day of Tentacle-t, persze csak ha igaz a hír. Egy lelkes (és nem utolsó sorban bátor) csapat fogta a PC programot és úgy gondolta, hogy megcsinálja Amigára a programot. Nos úgy néz ki, hogy sikerült is nekik, legalábbis a demo verzióig eljutottak, melyben már három szobában is kalandozhatunk. Nem tudom mennyire fog persze tetszeni a LucasArts-nak a jogok ilyenképpen sárba tiprása, azonban ez már legyen az alkotók problémája (érdekes módon semmiféle utalást nem sikerült találni a kilétükre). Mi mindenesetre várjuk a játékot, mert ahogy elnéztük még ECS üzemmódban is tökéletesre sikerült a konverzió.



### Egg Scramble

Nagyon ritkák az ún. FUN játékok, pláne azok amik még ráadásul jól el vannak készítve. Nos az Egg Scramble első látásra iszonyú zavarosnak látszik. Mindenfajta csirkék rohangálnak, robbanások, leesik egy



tojás, befut egy betörő, tótágast áll a képernyő, szóval igazi kavalkád. Mikor már huszadszor játszunk a játékkal akkor jövünk rá, hogy még mindig nem tudjuk igazából a játék lényegét, csak azt, hogy minden iszonyú gyorsan történik úgy, hogy szinte nincs is időnk felfogni a dolgokat. Hát, nagyjából erről van szó az Egg Scramble esetében. Igazából csak flúgosoknak és iszonyú kitarással rendelkezőknek ajánlható a játék, mivel be lehet dilizni az állandó kavalkádtól.

### Cedric

A platform játékok kedvelőinek ajánlom a Cedric-et, mint a téma egyik új képviselőjét. A szokásos Dual-playfield képernyőmozgatósokon kívül nagyon sok minden sejteti azt, hogy egy kiforrott játékkal találkozunk. A figura mozgatása u-



gyan egy kicsit darabos, azonban úgy vélem ez senkit nem fog zavarni. A szokásos gyűjtögetésen kívül persze fejtörők és sok ellenség várja a kalandozókat a Cedric-ben.

### Alien Fish Finger

Amikor megláttam a AFF-et mindjárt tudtam, hogy valami igazán értékes akadt a kezembe. A program shareware és még ráadásul AMOS-ban is íródott, de ettől függetlenül ez egyik legértékesebb darab a hírekben. Egy kis figurával kell néha megoldhatatlannak látszó feladatokat megoldanunk, úgy hogy stukkerunkat a kezünkbe véve rohassunk az ellenségek felé. Nos, persze nem ilyen egyszerű a dolog, hiszen rengeteg ellenség, mókás dolgok és még sok minden nehezíti utunkat. A pályákon extra dolgokat találhatunk, sőt minden letöltött ellenségtől elszedhetünk valamit. Ez általában a fegyverünk tuningolására vonatkozik (tök jól lehet új fegyvereket kapni). Gránátokkal is fel vagyunk szerelve, néha csak ezeket használva juthatunk tovább. Olyan feeling-je van a programnak, mellyel nagyon régen nem találkoztam. Mindenkinek ajánlom a programot, mert egyszerűen fantasztikus.

Bear™





# BREATHLESS

Jack T. Reynolds százados öccse elgondolkodva sétálgatott Róma külvárosának utcáin. A hold fénye két-három lépésenként, egy ókori vízvezeték boltívén áthatolva kajánul vigyorgott arcára. Az öcsike persze nem láthatott előre a jövőbe, ezért hát még mindig bátyjának üzenetén járt az esze. "Amint itt végeztem, segítségedre lesz szükségem az AB3D Special Edition-ben." Ekkor egy sötét sarok mögül néhány helyi fiatal lépett elő elszánt arccal, majd körbevették. Egyikük magasra emelte két gombos egerét, majd először hal-kan, később egyre hangosabban mormolta az assembly utasításokat. – Rts! – mondta végül mennydörögve. Jack öccsén egy fénynyaláb futott végig, páncélzatba burkolva dőbbenettől dermedt áldozatát. Az olasz banda szemmel láthatólag vezető tagja kettőt klikkelt gyorsan egerének bal gombján. Emberünk körül összerosódott a világ, majd hamarosan új dimenziók alkotta térben nyerte vissza öntudatát....

Fields of Vision névre keresztelte magát az olasz banda, akik felelősek hősünk 3D Texture Mapped akció kalandjáért.

Egy korábbi szám híreiben már megpillant-

hattuk a játék egy felcsigázóan látványos képét, de sokan attól tartottunk, hogy nem fogják tudni megcsinálni

ilyen grafika mellett játszhatóra. Pedig sikerült! Csináltak nektek újra egy olyan játékot, mely ahhoz fogható, amit látva valamikor az Amiga mellett döntöttél. Ugyanakkor egy újabb nyomós okot kaptatok egy turbo kár-

tással is gyorsíthatunk a mozgás sebességén. A főmenüben beállíthatjuk játék ablakunk paramétereit, a billentyűzet kiosztását, a zene jellemzőit, valamint semmi egyebet. Innen csak a gyáva választja a feloldozó



tya beszerzésére, amennyiben még nem tettétek meg. A játékmezőt sok lépésben kicsinyíthetjük a teljes képmérettől, valamint a 2x2 pixeles beállí-

–Quit– pontot. A többieknek kötelező a –Start–! A játék sajnos – a kicsit ár- rébb olvasható NemaC IV-től eltérően – csak AGÁ-s gépeken indul el. Egyetlen képfelbontást támogat, a 320x256-ot. Tökéletesen együttműködik a Workbench-csel, tökéletesen megy IGAZI multitask-ban, valamint memóriagénye sem magas. Ezek után csak egy PC-s gondolhatja "Biztos gagyi!"

Ennyit a technikai részletekről, de lássuk milyen a game. Az épület belső és külső részei mind elképesztően jól néznek ki. Egy valódi 3D környezetben kalandozhatsz, változó fényviszonyok közepette. Lépcsőket mászva, lifteket használva vezet az út a szintek kijáratáig. A változatos falak és padlók 25 pályán át vezető labirintust alkotnak. A szintek bejárt részeiről automatikusan térkép készül. A technikusok hiányáról árulkodnak a villódzó fénycsövek és a sötétbe burkolódzó sarkok. A szörnyek szürcsögése, éhész ordítása velőnkig hatol. Csizmánk elfojthatatlan kopo-





gása adja hírül jöttünket. Nincs kegyelem és megadás, míg egy pálya kódot nem szerzünk! Ezt ne feledjétek soha!

Fejünket nem csak jobbra-balra, de fel-le is mozgathatjuk, így jobban szemügyre vehetjük a mélyben illetve a felettünk zajló eseményeket. Mindeközben idegeket borzoló zene tartja magasan adrenalin szintünket. A járás nagyon kényelmesre sikeredett. Olyan vénasszonyos csoszogás-féle. Lehet futni is, ilyenkor a fordulás is felgyorsul. A gyors fordulás igazán jó. Végre nem úgy kell hátranézni, mint egy tank csövével. Hirtelen hátra kaphatjuk fejünket és megsorozhatjuk az utánunk kullogókat. Ez mindenképpen a jelenleg létező AB3D klónok legszebbike. Igaz ugyan, hogy az 1x1 pixeles teljes képernyős élvezetéhez valami erőgép kellene.

Természetesen induláskor nem egy kihalt helyen vezet utunk. Majd csak nyomunkban lesz kihalt. Az ellenfelek robotokból és kétes származású lényekből állnak. Nem azok a fajták, akik egy helyben várják meg

shootgun. Azokat a fegyvereket viszont ami van, nem elszórva találjuk meg, hanem a található pénzen kell megvásárolni, erre a célra kijelölt helyeken. A pénzzel óvatosan kell bánni, mert nem könnyű elegendőhöz hozzájutni. A pénzen kívül a következő tárgyak találhatók: kulcsok, elsősegély doboz, pajzs energia, fegyver energia cellák.



Ez utóbbiak a fegyverek energiáját képviselik. Minden lövés, a lövedék erősségének mértékében fogyasztja energia telepünket. A minket ért találatok hatását egy pajzs csökkenti. A pajzs energia felemészítése után fokozottabban sérülékenyebbé válunk. Minden felszerelés,

melegen ajánlott a vásárolható tuningolás. Ilyenkor duplán lehetünk,



széttartó pályán, távolabbra nagyobb területet érintve.

Az arénák (szintek) világokra vannak osztva. Egy új világba belépve kapunk pályakódot. Egy világ jó hosszú, öt arénából áll, így nem könnyű megszerezni a pályakódot. Összesen 4 teljes világon kell átverekedni magunkat, hogy eldicsekedhessünk mérhetetlen hősiességünkkel.

A programban elhelyezett üzenet szerint, mindezt Jay Miner emlékébe ajánlják a szerzők, köszönetet mondva mindazoknak akik valamilyen formában részt vettek az Amiga létrejöttében. Jó dolog találkozni az Amigát körülengő, a felhasználók által létrehozott Amigás tudattal, amely többé teszi gépünket, egy elektronikai alkatrészekből álló digitális számítástechnikai eszközzé.

Visszatérve a játékhoz, mindenkinek ajánlhatom, hogy lélekszakadva küzdje végig a Breathless féltelmetesen szép világait, itt-ott teljes képernyőre váltva elgyönyörködve, aztán kis képernyőn tovább küzdve.

Lózi



lemészárolásukat. Gyorsan mozog szinte valamennyi, és módszeresen törekszenek lövedékeinket kerülve közel fétközni hozzánk anélkül, hogy egymást halomra lőnék. Valamennyi lövedékekkel soroz minket, amit hatékonyan kerülhetünk ki az oldallépésekkel. Lövedékeink magasságban sem követik a célpontokat, ilyenkor a fejünket kell megdőntsük, ami meglehetősen szokatlan újítás. A fegyvert tartó kéz nem látszik és már most leszögezem, a játékban nincs

még a kulcsok is megvásárolhatóak. Felvenni egy cuccot csak akkor érdemes, ha a teljes egysége ránk fér, ugyanis a maradék elveszhet.

A következő fegyvereket szerezhetjük be, az induló pisztoly mellé: fireballs, plasma-gun, flame thrower, magnetic gun, death machine

Gondolom nem kell magyarázni, melyik a leghatékonyabb. Minden fegyverhez – kivétel a lángszóró –





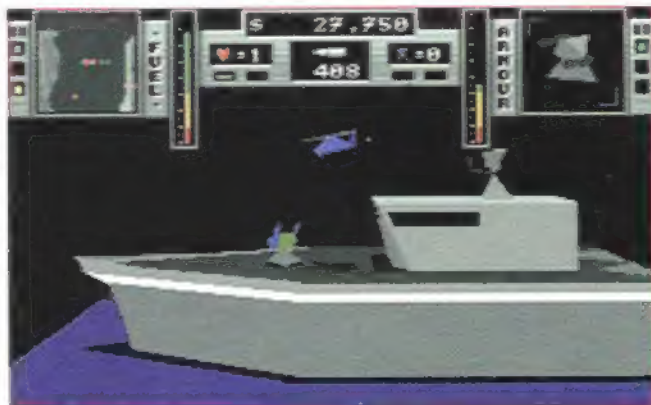
# ZEEWOLF

## WILD JUSTICE

Mindig is szerettem az olyan játékokat, amelyek megpróbálták kedvenc Amigám hardverét a végletekig kiszípolozni. Az egyik fajtája ezen game-eknek a ticsung-ticsung, sokbitplane-es parallax-scrillos csodák, a másik csoport jeles képviselője pedig ez a játék, vagyis a Zeewolf második része.

Hogy mi is jellemzi az ehhez hasonlatos dolgokat? A blitter. Ugyanis (azoknak, akik még nem tudják) az Amigában ez az eszköz felelős (többek között) az úgynevezett filled vektor (azaz sima, 3D-ben elhelyezett kitöltött lapokkal megvalósított) ábrázolt világokért, tárgyakért. Az Amiga a kezdetekben ezen képességének köszönhetette szenzációs hírnevét (amikor kijött az Amiga 1000-es, általában csak a Hi-Tech (méregdrága) berendezések tudtak produkálni hasonló látványt). Sajna az idő szállt, szállidogált és commodore-ék ezt a chipet sem fejlesztették tovább, így mára már egy

Hogy mi? Ja, a Zeewolf 2. Mert hogy erről szól a cikk, és bizony dicsőímnuszokat fogok zengeni róla annak ellenére, hogy egy A500-on lassú (de játszható!). Aki nem ismerte az első részt, annak elmondom, hogy az is teljesen ugyanígy nézett ki, csak



lassabb volt egy picivel. A játék alapja a missziók teljesítése, minek utána új missziót kapunk, persze nehezebbet az előzőnél. A küldetésekre nem csak helikopterünket, hanem még ezen kívül négy járművet is használhatunk (érdekes, hogy a játékban minden

Van tank (Buffalo), amivel szárazföldi célokat semmisíthetünk meg igen nagy hatékonysággal, helyből felszálló repülőgép (Kestrel), ami gyorsabb Zeewolfunknál, Pelican

transport helikopter a szállítási feladatokra, és egy új dolog, a hajó (van ám neki torpedója, célkövető rakétája meg gép-ágyúja!).

A küldetések teljesítéséhez jó összhangban kell irányítani ezeket az egységeket (persze külön-külön). Például a tankkal leszedjük a SAM és AAA (rakéta) egységeket, így légi csapásainkat nyugodtabban hajthatjuk végre. (Vigyázzunk, mert tankunkat előszeretettel támadják az ellenség repülői!) Az átszálláshoz Camel nevű eszközünket kell használnunk. A harci gépek irányítása a már megszokott "amerre húzom arra fordul" joystickos, illetve a finomabb egeres irányításra épül (az igazi azonban a CD<sup>32</sup> joypad vagy egy kétgombos joy. Lassú gépen vigyázzunk a hirtelen

386/40-es pécé (micsoda szó!) is gyorsabban számol 3D-t (a PSX-ről nem is beszélve, de az már

más téma, mert ő konzol

egységünknek állat neve van!).

mozdulatokkal, mivel a program reakcióideje eléggé nagy.

A küldetések elején ha nyomkodunk valamilyen billentyűt, sorban megnézhetjük a célpontokat (amit a játék alatt is megtehetünk a taktikai képernyőn). Az ellenséget márt csak a halálukért kapott pénzért is érdemes irtani (a munició nem ingyért van). Nem árt figyelmesen elolvasgatni ezeket a küldetés-infókat! A térkép is maradt a régi, miszerint ha kimegyünk az egyik szélén, visszajövünk a másikon. Ez egyébként szerintem igen hasznos, mert jelentős idő (meg üzemanyag) megtakarítást eredményezhet bizonyos

és a 3D-je gyorsabb egy P120-nál is).



esetekben. A célzás is megtartotta azt a jó tulajdonságát, hogy csak "nagyjából" kell irányba állnunk, a többit elvégzi a lötemképző automatika.

A táj kidolgozottságáról csak dicsérő jelzőket tudok mondani, persze figyelembe véve az alap A500 teljesítményét. Nem repülünk órákig a semmi felett és egyszerre soha sem tartózkodik annyi minden a látható határon belül, hogy a program teljesen meghalna. Az épületek és járművek pedig teljesen felismerhetőek, és bár nem borítja őket textúra, de teljesen igazodnak a táj és az egész program hangulatához. Van itt min-

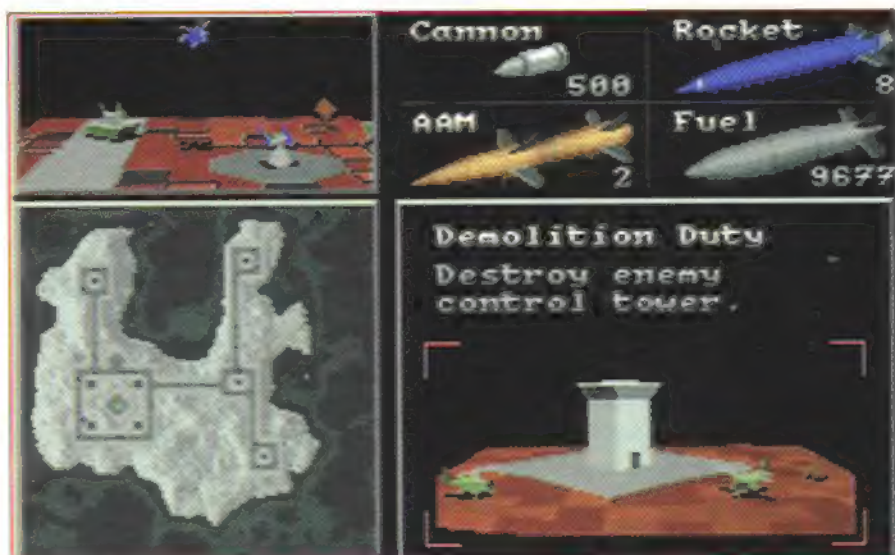


den, kisház, nagyház, kishajó, nagyhajó, tank, repülőgép, ember (teljesen jó, kb. 2x3 pixel és mászkál meg van feje és végtagjai!) és tengeri olajfúró-torony. Persze még sok más alakzattal is találkozhatunk harc közben, de ezt meghagyom meglepi-  
nek.



Nézzük a harcot, vagyis a kezelhetőséget. Ez bizony annál jobb, minél gyorsabb gépünk van, mivel a Blitter csak megjeleníti a dolgokat, de a 3D-s koordinátákat a CPU-nak kell kiszámolnia. Ajánlatos tehát A500-as tulajoknak is beszerezni va-

lamilyen turbókártyát (a legjobb egy 68030-as kártya, amivel ha jól emlékszem, gyorsabb lesz a gép mint



egy A3000-es, info valamelyik előbbi GURU-ban). Gyorsítókütyü egyébként a gombaként szaporodó Doom-klonok miatt is lassan kötelezővé válik mindenkinek. Szóval az irányítás nagyon jó, csupán Mortal Kombatos reflexeinknek lehet furcsa a ráérős stílus. A lehetőségekhez képest azonban maximálisan kontrollálható minden harci eszköz (és még reális is valamennyire). A rendelkezésre álló fegyverek is igen hatékonyak az ellen leverésére, csak mindig helyesen válasszuk meg azt (tank ellen felesleges a hőkövetős rakéta).

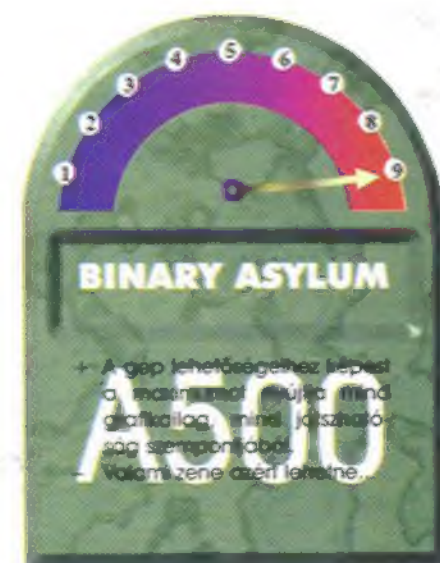
is olyan mintha hullámnana (nem csak egy sima kék egyszínűség), az ellentél egységei intelligensek s bi-

zony nem mindig könnyű velük elbánni és ha kilövünk valamit, az nem egyszerűen csak felrobban, hanem ég és füstölög hosszú ideig. Remé-



lem a készítő nem állnak meg itt, és készítenek még jó pár ilyen stílusú, szinte minden szempontból tökéletes gamét.

M.D.GroundDog





# NEWMAC IV

Üdv néked olvasó. Mondd csak, végignyomtad már a Gloom-ot és az AB3D-1? Rendcsek! Akkor jöhet a következő.

Emlékszel még a 2048-as évre? Neemi! Na jó, akkor felelevenítem számodra. Abban az évben döntöttek a superhatalmak egy globális védelmi rendszer kiépítéséről. Mindhárom uralkodó szövetség megépítette a saját főhadiszállását, majd ezeket egymással összekötve koordinálták döntéseiket a többi szövetséggel. A rendszer lelkét egy neurális számítógép képezte, amely képes volt másodpercek alatt kiértékelni a világ szituációját. Ezután olyan döntéseket hozott, amelyek több millió életet befolyásolhattak. A super

perszámítógépek neve NEMAC I-III volt (valami fejlett Amiga lehetett). Egy hosszú háború során az egész rendszer értelmét veszítette, mivel biztonságl rendszerük hiányosnak bizonyult. A háború befejeztével létrejött új szövetség megalkotta a valaha készült legbonyolultabb számítógépes rendszert, a NEMAV IV-et. A korábbi hibából okulva olyan bázist hoztak létre, amely gyakorlatilag megsemmisíthetetlen kívülről. A műholdak a szemek, az automatizált hadseregek és a nukleáris fegyverek a karjai.

Az üzembe helyezést követően 10 egy harci helyzet szimulációjával

tesztelték, ám elfelejtették tudtára hozni: csak játék! Néhány másodperc múlva a személyzet likvidálva, a hadi cselekvés beindítva.

Egyetlen dologról nincs tudomása, az FIKM-7 nevű távirányítható egységről, ami az állomás meghibásodott harci droidjainak megsemmisítésére szolgál.



A távirányítást Te végzed. Meg kell semmisítened a 30. szint környékén lévő fűzős reaktort. Ez az egyetlen menekvés a nukleáris katasztrófától. Nincs más lehetőség!

Az FIKM-7 egy speciális páncélozott lépegető droid. Négy fegyverrel rendelkezik. A gépágyúból és a plazma lövegéből egy-egy pár van a droid két oldalára szerelve. Ezenkívül egy gránátvető és egy detonátor kihelyező egészíti ki az arzenált. Minden fegyver löszere kompatibilis az állomást védő harci egységek löszereivel, így nem gond az utánpótlása.

Egy a roboton fixen rögzített kamera képe jut műholdakon keresztül a kezelő személy monitorához. Itt találkozhatunk azzal a technikai előrelépéssel, ami alapján a NEMAC IV-et, az Amigán látható 3D Texture Mapped játékok második generációjába sorolok. Ez pedig nem más, mint a grafika konfigurálhatósága. A színek száma 64 (EHB) vagy 256 (AGA) lehet. A felbontás pedig szinte

bármelyik, amit az adott gépen elérhetünk

320x200-tól 640x512-ig.

Persze a dologhoz hozzátartozik, hogy

320x200-nál nemigen van értelme nagyobbra választani a felbontást, hiszen a textúrák felbontása is véges. Amit viszont ezáltal megtehetünk, az az, hogy VGA monitoron is nyomulhatunk. Amel-

lett, hogy a játék elmegy OCS vagy ECS chip set-en, kell még neki legalább egy 020-as processzor is. Ezért tehát alap 500-ason sajnos nem fog menni. A képernyőre vonatkozó alapbeállítást, a billentyűzet kiosztásával és a használt memória méretével együtt a program elindítása után jelentkező ablakban adhatjuk meg.

De hát milyen is ez a grafika, melyet ilyen remekül konfigurálhatunk? Az akció sík területen játszódik. A főhadiszállás egyes emeletlein belül nincs szinteltérés. A mennyezet és a talaj borítása egybefüggő az egész szinten. Ezeket el is tüntethet-



jük, helyere szürke mozaikot vagy csíkozást állíthatunk. A feny elosztása pedig teljesen egyenletes, vagyis nincsenek sötét zugok és villodzó fenycsövek. Mindezek lehetővé teszik, hogy a játék elég gyors legyen. Minden szintre egyszerre többféle droid van kihelyezve. Mozgasuk és fegyverzetük is eltérő, így próbálnak teljes védelmet nyújtani. Mozgasukat tekintve van antigravitációval lebegő, keréken gördülő, lépegető és humanoid is. Fegyverzetük pedig ugyanaz amit mi használunk, de szerencsére egy droidon nem egyszerre

Egy automatikus térképező rendszert is tartalmaz a droid, ami menet közben is rávetíthető a képernyőre

A terepen nemcsak ellenséges robotokkal és lőszer, valamint pajzs utánpótlással találkozhatunk. Gyakornak az állomás területén a hőre hevesen reagáló anyagokkal teli hordók is. Azonkívül, hogy ezekkel rossz esetben magunkat is levegőbe repíthetjük, még mozgathatjuk is. Robotunkkal magunk előtt tolva áthelyezhetjük, nagyobb kárt okozó helyre.



Ismerjük a feladatot, ismerjük a terepet, itt az ideje megismerni, mivel vágathunk utat magunknak:  
**Chain gun** – hagyományos acél löszerezrel, másodpercenként 10 lövedék;  
**Plasma gun** – az anyag negyedik formáját használó energiatűfegyver, másodpercenként 6 impulussal;  
**Gránátvető** – másodpercenként 4 robbanó 'tojás';  
**Bomba** – távirányítással felrobbantatható detonátor

A bomba eldobható, majd szükség esetén az eldobás sorrendjében felrobbantatható. Ha egy droidhoz kö-



zel lökük ki, akkor az hozzátapad a robothoz és testén cipeli mindaddig amíg jönnek látjuk. Az eldobált de fel nem használt detonátorok újra begyűjthetőek.

Nagyon jól oldották meg az utánpótlást. Ha valamelyik lőszerből csak néhányat tudunk már felvenni, akkor nem fog az egész lada eltűnni. Csak annyit vesz magához amennyit bír, a többit később visszamehetünk.

A játékból az ESC-ke egy menübe lephetünk ahol 8 keppontonként állíthatjuk be a képernyő meretet. Ugyanítt válthatunk át a 2x2 és az 1x1-es pixelméret között. Ennyi grafikai beállítási lehetőség mellett mindenki összehozhatja, hogy játszható sebesség mellett fusson a program. A végére hagytam azt a lehetőséget, amit a program elején állíthatunk be, megpedig a VR szemüveg és a Graffiti grafikus kártya támogatása. Mindkettő meglehetősen bizalomgerjesztő dolog. Az utóbbi gyorsabb játékot eredményez nagyobb felbontásban, míg az előzővel térben élvezheted a látványt, meg tovább menve egy fej mozgáserzeke-lovel is összekapcsolható, a megá-vezethez. Sajnos ezeket nem állt módomban kipróbálni, de amint utam-

ba kerülnek ilyen vackok, majd értesítek mindenkit.

Végül pedig megpróbálom összegezni a tesztelés során látottakat, hallottakat. Ezek a fickók kitétek magukért és az Amigaért. Bar grafikaik rendkívül kellemes a játék, ám azáltal, hogy a harmadik dimenzió csak a falak magasságában jelentkezik, számos lehetőségtől vágta el a pályákat. A zene ugyan kimaradt a játék közben, a hangeffektek remekül sikerültek. Az ellenséges robotok mind ray-trace-ek, nagyon jól néznek ki, viszont könnyen egymashat esnek, ezzel szabotálva feladatukat. A játszhatóság és a játék hangulata viszont a műfaj legjobbjai közé emelik a NEMAC IV-et.

Lozi





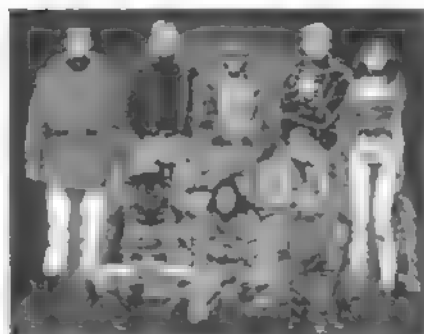
# WHEELSPIN

- Hát igen, ez sem egy Ridge Racer..

Na azért nem kell elszontyolodni, hiszen a fent emlegetett (PSX) programnak a sebességét meg egy P120-as sem igen bírja, valamint a Wheelspin sem ezt az irányvonalat képviseli. Igaz, ez is 3D-s, meg autóverseny, de a megvalósítás teljesen hagyományos, felülről-oldalról szemlélhető pályával és autókkal. Sajnos

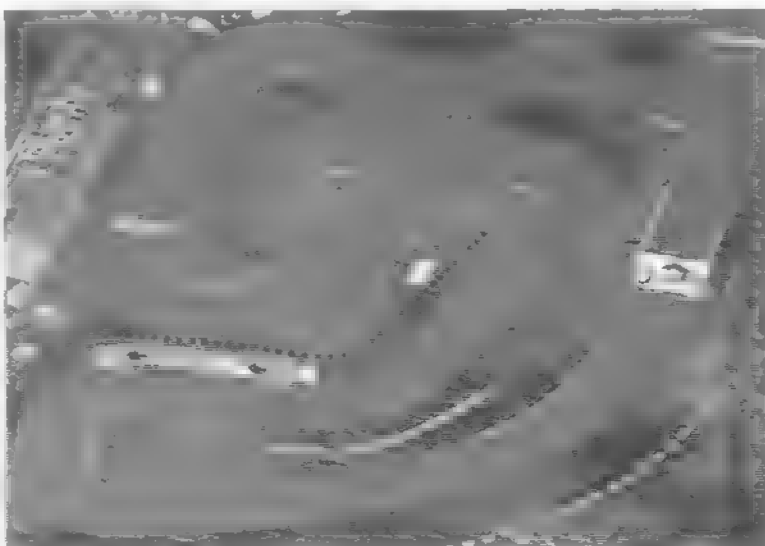
be kell látnunk, hogy ez a megoldás közel sem olyan látványos, mint a "beulós" autóversenyek, de valószínűleg ennek a stílusnak is megvan a maga rajongótábora. (Valaki igazán elindíthatna egy Wroom-hoz vagy Lotus-hoz hasonló projectet a fizetett fejlesztők közül!) Nem tehetünk mást mint türelmesen várunk, vagy megtanulunk programozni egy kicsit

Na de inkább elemezzük eme szaguzdozásra és rivalizálásra serkentő proggit. A játék öt lemezes, így már előre sejthetjük, hogy a körítésre nem lehet panaszunk. Ez igaz is, mert



a hozzáértőbbek hamar felismerik a képek többségének HAM mivoltát. Szerencsére a grafikusok nem pocskolták el eme üzemmód nyújtotta lehetőségeket, és az általuk kreált picturék szépek és kedvesek a szemnek. Sajna intróra nem futotta, csak

egy állóképet nézhetünk tetszőleges ideig. Ha játszunk is, megismerhetjük a címképernyőt, s vele együtt a játszható karakterek látványában is részesülünk. Az itt választható opciók száma egy 2 és 4 közötti egész szám. Azoknak, akik nem fognak a játékkal játszani (és így nem tudnak öt perc alatt rájönni az irányításra), itt van egy kis kezelési útmutató.



Szóval a kezdőképernyőn kiválaszthatjuk a játékosok számát (1-2), a körök számát (3, 5, 8, 15 - tura egy számsor, talán a természetellenes lo-gantrmus) és van itt meg egy igen érdekes menüpont, az options.

Az optionson belül tudunk egyéni aberrációink szerint változtatni a verseny módszeren (normal, Bio-Yoghurt: csuszkalos, Jumping Nitro: a nitronak hatványozott a hatása, Pinball: útközéskor flipper-effektus lép fel az autók között, Space: mint-ha nem lenne súlya kocsinknak - mindenki próbalgassa ki, melyik a legjobb neki), tölteni tudunk játékok és rekordot (illetve menteni az utóbbit), ki-be kapcsolhatjuk a rekordfigyelemet (új rekord = plusz pénz!) és az end-képet (ezt töltési idő csökken-tese céljából), a practice (erre meg

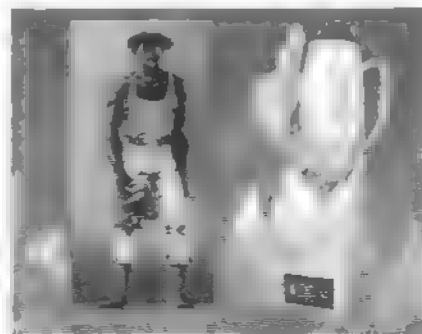
kitek) és végül a nehezégi szint három fokozatban

A practice nevéhez méltóan a gyakorlásra szánt menüpont. Kiválaszthatunk egyet vagy többet a rendelkezésre álló nyolc pályából (speedway, sea, lake, snowy, death, desert, ice, autumn, oasis és canton) és beállíthatjuk azt, hogy hány processzor által irányított autó ellen ki-

vanunk küzdeni (CPU-PL 0-3). A kezdés a GO felírat kiválasztásával történik. De vajon mi az az EXIT?

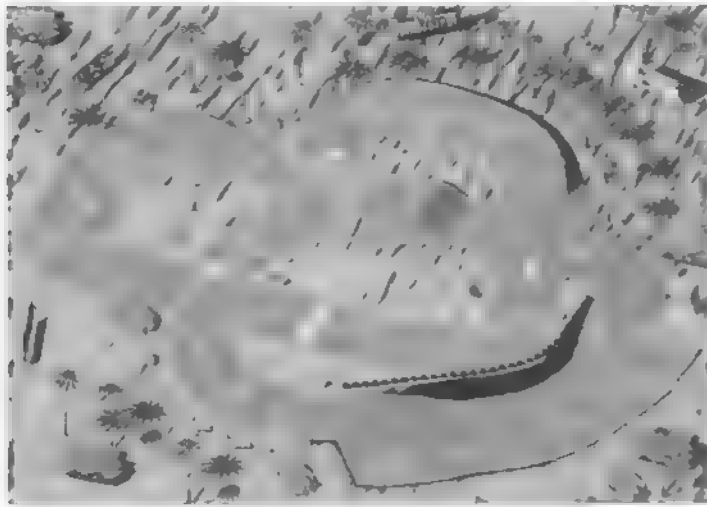
Vissza a főmenübe! (Mire erre rájöttem...) Az izgalomokban bővelkedő, idegtesztő verseny a player-re nyomva veszi kezdetét azoknak, akik rendelkeznek Vincs Eszterrel. A floppy nevű meghajtóval szenvedőknek előbb a lemezcseré

aljátékokban kell résztvenniük, s csak a 10 (20) k/s-es kiliódás végeztevel táruul szemük elé a látvány. Persze ne hamarkodjunk el, mert mindezek előtt autót kell választanunk. Kezdetben vala 3 az autók száma, de majdan csoda folytán 4 leszend. Van itt Buggy (homokfutó-szerű nyitott csővázás kocsi), Offroad (leginkább teherautó, olyan kapaszkodós-platós jaszag, amilyenén vadászni mennek egyes amerikaiak) és Sport nevű sportautó, sok elektromos vonallal.





Ha megvagyunk ezzel is, ki kell választanunk azt a szerencsétlent, ki beleül a járgányba és végigigazolja a versenyt. A fején kívül láthatjuk nem-



zetiségét (zászló a háttérben) és a legtöbb tulajdonságait (F.spirit = küzdőszellem). Leányok hátrányban vannak, mivel a tömegben csupán egyetlen hölgy található. (Lányok, ne sírjatok, biztosan lesz egyszer egy babakocsiverseny-program is!)



Az ezt követő képemű a legfontosabb pályafutásunk során, mivel itt tudjuk tuningolni autónkat, eladni-venni tartozékokat és mindenféle más, de inkább lassuk részletesebben. Van három-háromféle motor, gumi és stabilizátor-szerűség (az eleve beépítettekén kívül). A motor a csúcssebesség és a gyorsulás miatt kell, a gumi a jobb kormányozhatóság optimalizálására, a harmadik pedig szintén javítja a sebességet és

a kormányozhatóságot. Eladni-venni buy-shell módban lehet (alul beállítható), de eladni valamit csak akkor tudunk, ha legalább kétfő van már

nekünk. Gumi- és stabilizátor-értékesítésből érdemes többet is tartani a többféle pálya miatt. A bal oldali oszlop a vétel, a jobb oldali pedig az eladás

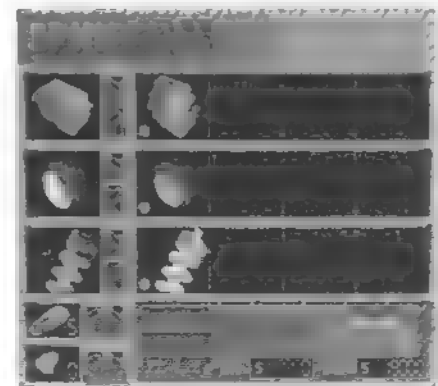
(raklók). A vehető dolgok között a < és > nyilakkal válogathatunk,

az ár persze a minőséggel együtt nő. A bal alsó részen található meg egy piros sörösdoboz (tank size) és egy robbanás (nitro). Jobb oldalon a kiválasztott eszköz árát (cost) és a zsebben (penztárcában, bankban, persely-nőben) lévő pénz mennyiségét detektálhatja az, aki odanézi. (A persely-nő valós dolog, Mocsyától kaptam karácsonykor.) Annak,

hogyan egyszerre több dolog is lehet nálunk az a magyarázata, hogy a Setup Mode-ban minden verseny előtt beállíthatjuk autónk felszerelését (amihez nem árt figyelembe venni a Track-kal kemető pályá-  
pálya-info!)

Ezekután Exit és hajrá! Töltődik a pálya, felkészülés végett mindenki figyelmesen tanulmányozza a kicsinyített képet. Az automobil irányítása teljesen hagyományos módon a tengely körüli forgatás (jobbra-balra) és a tűzgomb nyomvatartása mellett történik. Nitrot (turbo) a joy felfele nyomásával adagolhatunk, míg a joy hátrahúzása a fék. Ezt azonban

nagyban befolyásolja a sok beállítható dolog, szóval mindenki kísérletezze ki az egyéni szenvedéséhez szükséges beállításokat. A program szerencsére az autót elege egyéni módon irányítja, így nem tudjuk barátunk előtt csúfos vereségünket az-  
al magyarázni, hogy "csal a gép", illetve "a szemét mindig az optimális íven kanyarodik teljes sebességgel". Szóval nyemi egy kis gyakorlás után nem nehéz (kivétel a havas és jeges pályák).



Hogy én mit gondolok? Hmmm, Hmmm. Előny a viccmester (copyright by Sakman) támogatás, a sok pálya és a szép HAM körtés. Megint csak az a baj, hogy ilyen típusú játékból már van egy pár darab, és a csapatok az energiájukat megint csak a rókanyűzésbe ölik bele. Summa summarum: a Wheelspin tartaléka meggyerő darabja, akinek van rá motivációja, az örülni fog ennek az alkotásnak.

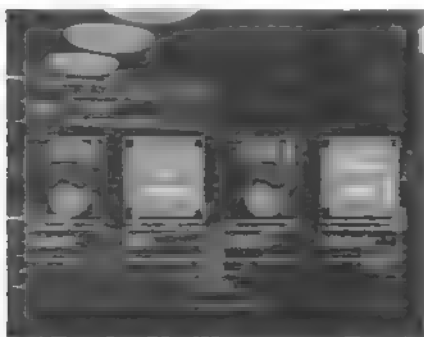
M.D.Jon





# Pole Walki

Reményteljes fejlesztések jelennek meg mostanában Amigas fronton. Sok kiadó ugyan bejelentette, hogy nem ad ki több Amigas programot, és a már futó projecteket is leállítja, de úgy látszik néhányan mégiscsak meggondolták magukat, mert igen szép számmal jelennek



meg új játékok. Az egyik ilyen kiadó a Mirage, akik friss erőket találtak egykori elvtársaink körében, Lengyelországban. Az igazsághoz tartozik az is, hogy a mostanában megjelenő programok elég nagy része lengyel programozók és grafikusok munkáját dicséri. Ezek a srácok tudnak és akarnak is valamit... az Amiga halálát semmiképpen.

A Pole Walki egy igen kellemes program. Már első ránézésre is egy-

proginak is érdemes néhány sort szanni.

Szóval ott tartottunk, hogy Pole Walki. A program igen érdekesen dolgozza fel az ezeréves ötletet, hiszen itt a pálya kétdimenziósba hirtelen háromdimenziósba ment át (nem Doom), és egy kis stratégiai játékok beutest is kapott (vegeredményben a Scorch is stratégiai játék).

Nézzük nagyvonalakban. A játékban minden playernek van egy bázisa. Az ellenséges bázisokat le kell nyomnunk, a sajátunkat pedig meg kell védnünk. Az ellenséges bázisok lenyomására harci járműveket vételezhetünk, melyeket sokféle pusztító fegyverrel tudunk megpakolni. A járművek rakományától az ellenséges bázisok közelebe celszerű megszabadulni. Ha minden ellenséges bázist rommá ap-



rtottunk, akkor mi vagyunk a Jasszkan Guszt!

Most kissé részletezem a dolgokat. Legelső lépés a játékosok kiválasztása. Az arckép a Human, a kétféle prockó a Gep, az üres negyzet pedig a nem létező játékost jelzi. Ezt a kepre klikkelessel tudjuk váltogatni.

A gepi játékosnak a Pentium a gyengébb ellenfél (illetve nem is gyengébb, csak néha baromi nagy marhaságokat is csinál). Ha akarjuk akkor a neveket is átírhat-

juk (klikk). Még a pálya kiválasztása van hatra, ami 4 féle lehet, aztán Start

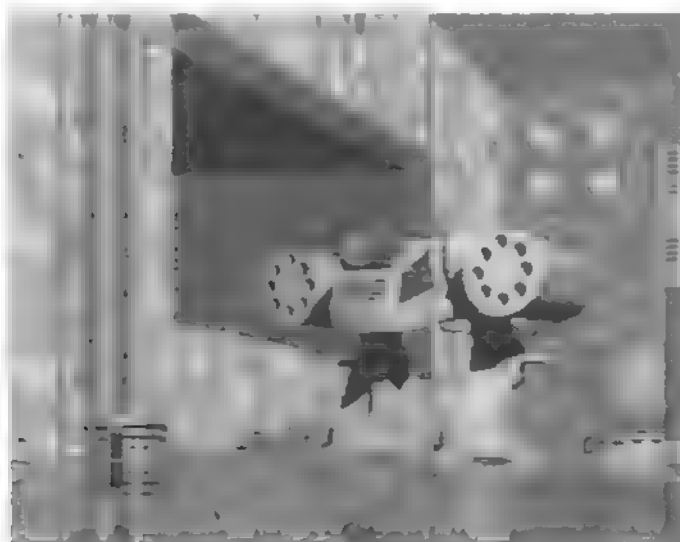
A kép felső részén látható a térkép, ami minden helyzetben scrolloltható a jobb gomb lenyomásával. A térképen minden játékosnak saját színe van, az egységeket kis ke-

resztek jelzik. Minden körben minden egységünkkel egyszer tudunk mozogni, löni, illetve javítást eszközölni rajtuk. Alul található a parancsmező, az adott szintnek megfelelő ikonokkal és kijelzőkkel. Nézzük az ikonokat.

A főképernyő ikonjai mindig a kiválasztott egységre vonatkoznak, kivétel ez alól a vásárlás ikon és a lépés átadása ikon

Négyszerű kereszt: Mozgás ikonja. A megjelenő kör jelzi a maximálisan elérhető távolságot ami járműtől, annak terhelesétől, és a terépvizonyoktól függ.

Célkereszt ikon: Lövés ikonja. A kijelölt egységgel löhetünk. A parancsmezőben újabb ikonok jelennek meg. Itt beállítható a kívánt fegyver, a kilövés emelkedési szöge, és az erőssége. A célkereszt ikonnal tudunk célpontot beállítani, a Fire ikonnal pedig elereszteni a malacot. A középső részen látható a két egység közötti terep oldalnézeti képe (a



értelműen kiderül róla, hogy Scorch klon. Bár ebben a témában szinte tegnap jelent meg a TEAM 17 jóvoltából a Worms, azért ennek a



la Scorch). Ezt mindig vegyük figyelembe, mert könnyen az orrunk előtt meredező sziklafalba lőhetünk egy atombombát.

Asó ikon: Ez az ikon gyakorlatilag csak azt jelzi, hogy az adott egységgel mozoghatunk-e abban a körben, vagy sem.

Csavarkulcs ikon: A javítás ikonja. Minden sérült egységet körönként 100 egységgel gyógyíthatunk - a járműveket csak a bázis körzetében (nem kerül lővéba).

Jobbra - balra nyíl: Az egységek közötti választás ikonja. Alul a parancsmezőben megjelenik az adott egység képe, és az adatai. A térképen közvetlenül is kiválasztható minden egység, de mindig érdemes körbelapozni. A legfontosabb adatokra, a páncélzatra mindig figyeljünk.

Dollár ikon: A vásárlás és a járművek felpakolásának ikonja. A parancsmezőben újabb ikonok jelennek meg.

- jármű ikon: Itt tudunk különféle járműveket beszerezni. A megvásárolt jármű egyből megjelenik a bázis körzetében. A járművek az áruk mellett jó pár fontos dologban különböznek: páncélzat, körönként megtehető max. távolság, lövési erősség (távolság), teherbírás stb. Nem árt először egy próbajátékot indítani a járművek kitalasztására. Peldának okaert a 8 000 dolláros mech-et bátran telepakolhatjuk (2 Nuke, 2 Napalm), mert majdnem annyit tud menni üresen, mint tele. A Tytan névre hallgató lánctalpasnak nagyon jó a páncélzata, és jó messzire tud lőni, de ha teleaggatjuk mindenféle petárdával, akkor a csiga hozzá képest Carl Lewis-nek fog látszani. Szóval jól tapasztaljuk ki a járművek tulajdonságait, mert a Gép nem szarozik.

- lőszer ikon: Itt tudunk lőszerrel vásárolni a járművekhez. A kiválasztásnál vigyázzunk, mert ha egy fegyvert

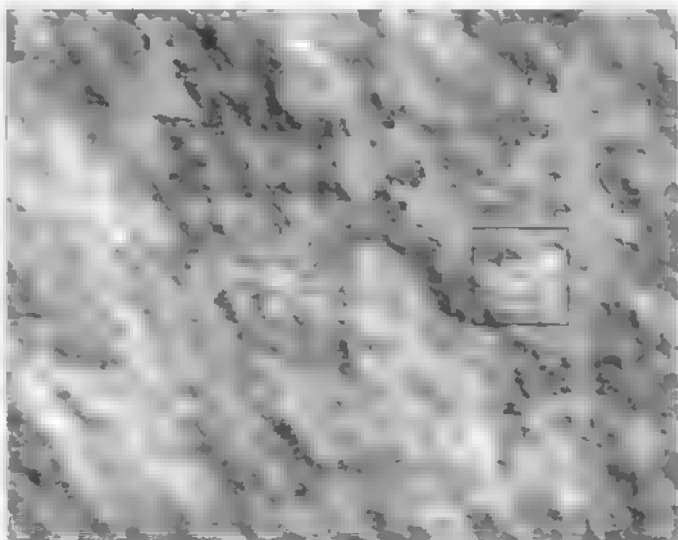
megvettünk (jobb klikk), akkor az már a miénk, és eladni meg nem lehet.

- zsilettpenge: a feleslegessé vált járműveinket itt tudjuk eladni (felárón), szerencsére attól függetlenül, hogy az merre tartózkodik éppen. Eladaskor a jármű által cipelt fegyverek sajnos elvesznek. Itt találunk egy apró bugot a programban, ugyanis ha egy járműtáblából több is van, akkor nem tudjuk, hogy melyik adódik el, mert nincs külön jelezve a listában. Ha minden igaz, akkor a sorszám alapján lehet rá következtetni, de ez kisse nehézkes (nekem ritkán sikerült). A legrosszabb esetben az ellenséges bázis mellett tartózkodó, lőszereiből kifogyott, peppe lott egységet egyszerűbb eladni, mint visszahozni javításra.

- tárazás ikon: Itt tudjuk a megvásárolt fegyvereket felpakolni a járműveinkre. Jelöljünk ki egy járművet, és klikk ide. Minden járműnek más a

gombbal visszalephetünk a főkepernyőre.

Gyorstekerés előre ikon: a lépés adata a következő játékosnak.



Néhány megjegyzés még a játékoshoz. Minden játékos 10 000 pénzzel indul, és körönként 1.000 pénzt kap a további fejlesztésekhez. Kezdetben érdemes egy bikább, és több kisebb egységre beruházni. Az egységeinkkel támadáskor próbáljunk meg szétszórtnan közeledni az ellenséges bázishoz, ellenkező esetben biztosan kapunk egy nagyobb adag Napalm-ot a nyakunkba. Ezt persze mi is alkalmazzuk ha kell! Az igazán jó stratégiára csak jó pár menet után fogunk rájönni, ezért mindig figyeljük a Gép játékát, mert nagyon okosan játszik. Akinek tetszett a Scorch, netalántán a Worms, az feltétlenül nézze meg - nem fog csalódni.

SAKMAN



teherbírása, ezért figyeljünk arra, hogy mit pakolunk rá. Járműre felpakolni csak akkor lehet, ha az a bázis körzetében van. A raktáron maradt fegyvereket a bázissal is használhatjuk (lőhetünk), ez védekezés esetén különösen jó dolog.

- kérdőjelek ikon: Itt egy grafikont kapunk, ami a helyzetünket mutatja a többiekéhez képest. Jobb

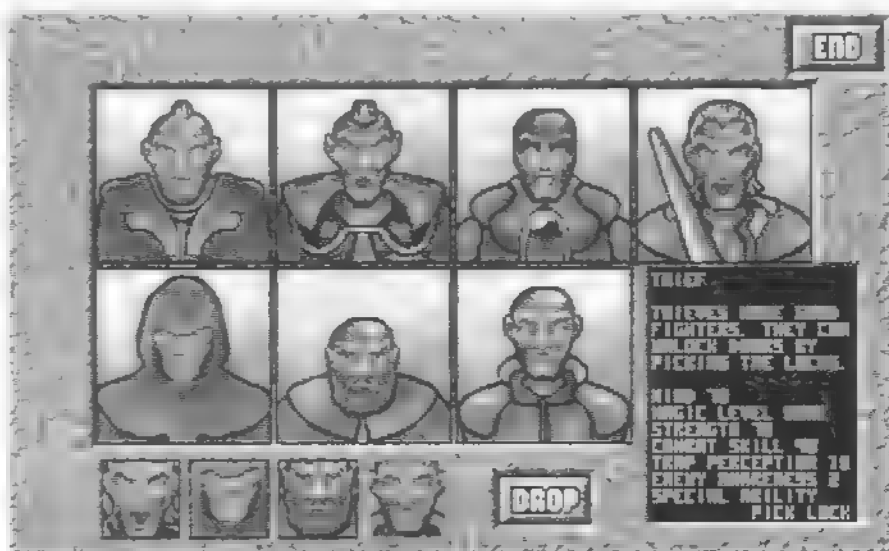




# Hilt

## Against The Hoarders

A terítéken szereplő program igazán a szerepjátékosok, esetleg a kalandjátékosok szívét dobogtathatja meg, ezekben az inséges időkben. A HILT igazán semmi eredeti ötletet nem tartalmaz, ennek ellenére érdemes vele foglalkozni. Hogy miért? Talán a leírás végére az is kiderül. A mellátással mindenesetre nem árt figyelembe venni, hogy mindössze ketten készítették: Mark Sheeky - hangok és zene, valamint program és Andrew Cashmore - grafika, intro. Ujjgyakorlatnak nem rossz. Lássuk mit követtek el!



A HILT egy nyitott végű játék, labirintusokkal, kincsekkel és szörnyekkel és minden szükséges kellekkel.

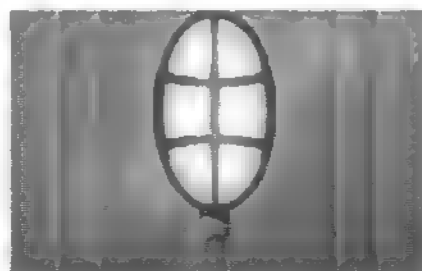
A program legvonzóbb tulajdonsága, hogy mindig más és más kaland vár a játékosra, mert minden új játék kezdésekor ötven vadonatúj szant generalodik, azaz nincs két egyforma kihívás!

A korokra bontott játékmenet korrektnek tűnik, bár a kezdeményezés sajnos kimaradt (minden esetben először a hősök, majd a monsterek következnek).

Persze nem hiányzik az egyik legfontosabb kellék: a varazslat sem. Emellett természetesen tárgyakat felvenni, letenni és használni is lesz mód, de ezt egyelőre hagyjuk, bevezetésnek ennyi elég. A lényeg, hogy ne

számítsatok ún. végigjátszás leírására, mert ki tudja hány variáció fordulhat elő.

A nem túl látványos introból kiderül, hogy a hagyományos felállításban játszunk, azaz ismét belecsöppentünk a jó és a rossz világraszólo kuzdelmébe. Mivel most a gonoszoké a vezető szerep, a Te feladatod lesz e türeletesen helyzet megszüntetése. A dolog egy új bolygó értékes területének meghódításáról szól.







#### KARAKTEREK

A kaland meghatározó része a karakterek kiválasztása. Mivel mindenféle problémahelyzet megeshet, érdemes megfontolni kikből álljon a csapat. No persze szó sincs karakter-generálásról, a kínálatban felsorakoztatott "hősök" értékei adottak.

**VARÁZSLÓ.** Bármely spell használatára képesek, viszont meglehetősen korlátozott számú fegyvert használhatnak. Gyengék, rossz csapdakeresők, közelharcban gyorsan halnak... **ELF.** Képesek néhány varázslat alkalmazására, és immúnisak a mérgekre. Egyéb, más szerepjátékokban felbukkanó jó tulajdonságaik itt nem jelennek meg. Az **EMPATH** karakter magas mind skill-lel rendelkezik. A szörnyek felderítésében sokat segít-

karaktere feltétlenül szükség lesz! **TOLVAJ.** Ezek a karakterek jó harcosok, annak ellenére hogy fizikumuk nem túl lenyűgöző. Zárástási képes-



segük nélkülözhetetlenné teheti őket, bár általában minden zárhoz van kulcs, csak meg kell keresni

#### Ikonok

Az irányítás ikon-vezérelt, de nagyon jól megoldható

billentyűzetről is (a megfelelő betű a zárójelben). Az ikonokat három fő-csoportra oszthatjuk; atfogo, cselekvést meghatározó (akció), és mozgásparancsot megszabó utasításokra.

Az első csoport tagjait bármikor használhatod, kötetlen mennyiségben.

1. Mi ez? (help): barmin használható (info a játékosról, a labirintus tárgyról, másik ikonról, stb.)

2. Talált tárgyak (i): kimutatás ferkékről és lötytyokról, minimum egyszeri használat után.

3. Bankbeli ügyletek (b): mennyi pénz van a bankban és hány kor van meg a kamatig

4. Save game. Lemezenként 3 állást tudsz menteni egy mezei formázott lemezre

5. Load

6. Exit (Esc)

Csak az adott kalandból lép ki, nem a játékból!



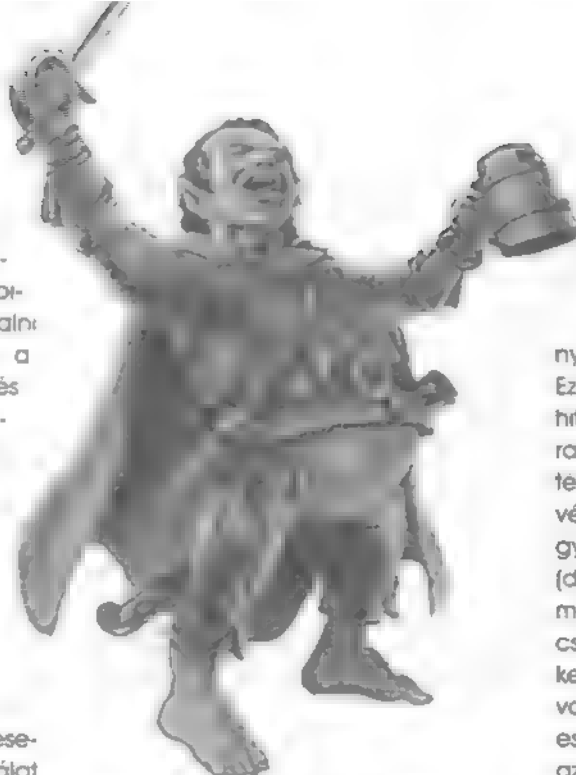
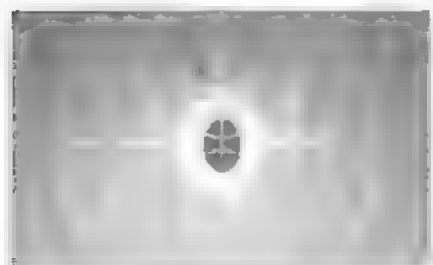
het, és emellett egész jó esellyel találja meg a csapdákat. Erősége közepes. **HARCOS.** A nevében a képessége, sem több, sem kevesebb: erős, szíves, felelmetes, de észbeli dolgokban gyenge. **PAP.** Korlátozott típusú varázslatot használhat, illetve tanulhat meg. Ebben a programban a papok bármilyen típusú fegyvert használhatnak (!). Igaz nem túl erősek, de gyógyító munkájuk miatt szinte nélkülözhetetlenek. Fizikumuk gyenge. **TÖRP.** Könnyedén felfedezik és hatástalanítják a csapdákat, szívosak, erősek, jó harcosok. Egy ilyen





Az akció ikonok közül körönként csak egyet lehet használni. 1. Tárgyhasználat (U). Először az ikonra, majd a használandó tárgyra kell klikkelni. Ha a labirintusban akarsz valamit használni (oltár, lépcső, stb.), akkor lepi a megfelelő területre, majd use és klikk. Ha a legutoljára felvett tárgyat akarod használni, akkor elég ha nyomsz egy O-t. Ha viszont egy tárgyat a labirintusban akarsz használni, akkor M. 3. Speciális képességek kiaknazása (S). Ennek az ikonnak a funkciója mindig az adott karaktertől függ.

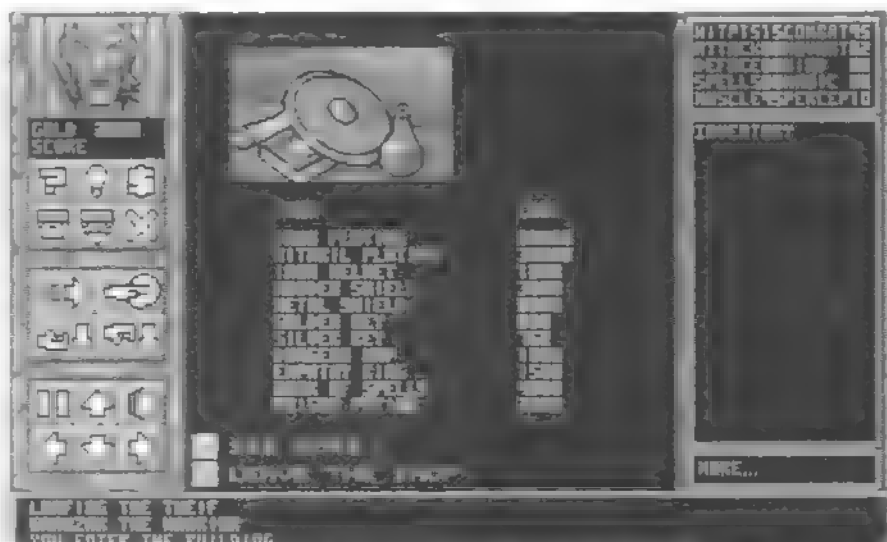
A varazslók, papok és efek esetében ez az ikon a mágiahasználat eszköze. Természetesen csak abban az esetben tudsz varazsolni, ha az adott karakter rendelkezik spellekkel. Amikor varazsolsz, a mentál skilled egy ún. teszten megy keresztül (a mind függvénye), ami ha nem sikerül, a spell nem működik. Ahogy növekszik a mentál skill, úgy növekszik a spellek eredményessége. Az empath karakterosztály esetében a speciális képesség az életérzékelésben nyilvánul meg. A felhasználás száma korlátozott (ld. statisztika), minden esetre amikor használsz akkor is csak a monsterek egyharmadát dektálja. A tolvajok specialitása természetesen a zámyítás. Természetesen közvetlenül az ajtó mellett kell állnod, és nem árt egy álkulcs sem. Nagyobb esélyed van a sikerre ha a mental skill magas. A törpök a csapdaeltávolításban jeleskednek. A próbálkozások száma végül is korlátlan, a sikeresség szintén jórészt a mind skill függvénye. A harcosok nem rendelkeznek speciális képességgel, maximum ha az adott negyzeten valamilyen tárgyat találnak, felveszik. Az erőt befolyásolja a felvett tárgyak súlya, tehát nem érdemes nagyon leterhelni a csapat legerősebb tagját!



egyértelmű, az ikonok segítségével minden megoldható.

#### A KARAKTEREK ADATAI

A karakterek adatait a képernyő jobb felső sarkában találod. Ezek közül az első a hagyományos hitpont. Ha az éteterőpont 0, a karakter halott. A támadás (attack) értéke igazán a használt fegyver függvénye, de nem hinném, hogy ez magyarázatra szorulna. A védekezés (defend) hasonló a helyzettel. Említésre méltó viszont, hogy ezzel az értékkel csökken az ellenteleid támadóértéke. A spells értéke a felhasználható varázslatok számát tükrözi (empath eseteiben a "fúrkeszeseké"). A mind, azaz a mentális képességek pedig



Az akcióikonok utolsó tagja a tárgyak eldobására szolgál (D). Az inventory-ban kijelölt tárgyat teheted le, csak az üres területeken.

A mozgáskonok felhasználása értelemszerűen a mozgáspontok számanak függvénye. Az első ikon a csoportos mozgás be-, illetve kikapcsolására szolgál (W). Ha aktiválsz, a vezetőre kijelölt karakter irányításának megfelelően cselekszik mindenki. Praktikus, hasznos. A nyílak szerepe egyértelmű, míg az "arccal a célpont felé" ikon igazán a varázslatok alkalmazásakor kap szerepet. Maradt még egy passz, ami a kör végét jelenti (SPACE).

#### THE INVENTORY

A képernyő jobb oldalán találod, karakterenként természetesen más és más. 36 tárgy lehet nálad, plusz a spellek. A használat teljesen

mint említettem a speciális képességek használatának esélyességét befolyásolják. A mágiaszint (magic) pontjai szabják meg, milyen szintű spelleket használhatsz. A percep rövidítés a csapdakeresés sikerességének esélyét befolyásolja. Ennek az értéke tulajdonképpen százalékos arány a kedvező esetekre.

#### HARC

A "csatához" neki kell menned a kiszemelt áldozatnak, ami a támadó karakter számára minden esetben a kör végét jelenti. Kicsit fajslnak tűnik, hogy 1 HP sebzést minden esetben beviszel. Ezen felül a sebzés értéke a combat skill-től függ. Összevetve a harcoló felek skilljeit, a védőértékeket, stb. megszületik az eredmény. A legtöbbször a halott ellenség hagy valamit maga után az utókor számára, ráadásul a haláleset a "gyilkos" tapasztalati pontjait is növeli, szóval nem érdemes kikerülni a szömyeket!



## AMIT MEG ÉRDEMES TUDNI...

A külvilág éppúgy szerepet kap a játékban, mint a labirintusok. Persze az utóbbiaké a vezető szerep, de melyik azonos típusú játék nem ilyen?! Az épületek nem csak a falvakban fordulnak elő, azonos funkciójú "testvéreik" a labirintusok legváratlanabb pontjain is felbukkanhatnak. (Meg szerencse! Kellemetlen lenne szükség esetén folyton visszagyalogolni több szinten keresztül!)

A TRADING POST az a hely, ahol eladhatod felesleges tárgyaidat. Sajnos a vetelár igencsak az eladási ár alatt marad, de üzleti ajánlat ugyanarra az árra is többször kérhető, szóval nem kell mindjárt a falnak rohanni a felajánlott összeg miatt.

A SHOP mindentéle tárgyak beszerzési helye, természetesen pénzért. Viszont semmit nem lehet kipróbálni, csak a fizetés után, úgyhogy érdemes a boltba lépés előtt megnézni egyet. Tekercsek, lötytyők meg-

vetele esetén a tapasztalatot is "megkapod", ami annyit tesz, hogy ha a későbbiekben találsz ilyen, tud-

lenc újabb életerőpontot, mágia-üzőknél egy újabb spell pontot



ni fogod mi az és mire való. Az árakat hagyjuk, minden iszonyatosan drága. A kezdő csapat tagjainak éppen csak egy-egy kisebb fegyvert tudsz majd venni.

BANK. Befektetheted a pénzed. (Gondolom cseppet sem leptelek meg, seba.) Minden ötvenedik kör után 5, azaz öt százalék kamat illet meg. Nem túl sok, kérdés hogy az adott világban milyen méreteket ölt az infláció.

TEMPLOM. A monkoktól kerhetsz itt segítséget. A gyógyítás mellett kaphatsz tanácsokat (hasznosságuk meglehetősen szűk skalan mozog), vagy akár olyan tudást is, melynek igazi hasznosságára csak később derül fény (pl. egy adott lötyty ismerete).

Ha már itt tartunk, a HP nagy kincs. Mivel minden 15. kör után csupán egy életerőponttal leszünk gazdagabbak (és ugyanilyen időközönként kapsz vissza egy spellpontot is), meggondolandó mikor és mire aldozunk belőle. A szörnyek leölése természetesen a tapasztalati pontok növekedését eredményezi, ami előbb-utóbb szintlépéshez vezet. Ez ki-

(empath esetében + 7% esélyt) jelent.

Végül összegzéskeppen elmondható, hogy a HILT egy erős közepes játék. Az tudja igazán élvezni egy részt, akit gazdagon megáldottak képzelőerővel, mert a grafikai megvalósításon lenne mit csiszolni. Másrészt érdemes egy megfelelő CD-t is üzembe helyezni, hogy a zenei élmény ne legyen túlságosan káros. Végül is a program leginkább a jó öreg Paladin-ra emlékeztet, ami szép emlékeket ébreszthet a múltból... Ahhoz képest, hogy mindez egyszeri lemezen terpeszkedik, meglehetősen kidolgozott és változatos. Csak egy a baj, volt már jobb. Rosszabbat pedig semminél sem érdemes csínálni. Vagy mégis?

Lily





# TIMEKEEPERS

„Az időjárőr legfontosabb feladata, hogy ne felejtse el kultúrájának értékeit bármely korbba is vezerti a véletlen és persze a parancs.”

*Ismeretlen timekeeper bölcsesség*

A Vulcan már eddig is megörvendeztetett minket egypár remek programmal, elég ha csak a Valhalla I-II-re gondolunk. Nos, a fiúk most sem adtak lejjebb a színvonalat (megjegyzem én még nem láttam a cégtől olyan programot, melyben nem kis emberkék játszottak volna a főszerepet). A Timekeepers alapjaiban egy ügyességi játék, melyben azonban komoly szerep jut a logika-

kis figuráink a pályára való belepés-kor automatikusan elindulnak felfele és a továbbiakban is csak akkor állnak meg, ha erre kifejezetten felkérjük őket (ekkor is csak rövid időre). Ez a tény, mint majd később látni fogjuk fontos lesz a játékban. Nagyon keves parancs áll a rendelkezésünkre, de elegendes lesz az emberkek irányításához. Lássuk most az ikonokat:

Radír: ezzel tudunk "letörölni" egy parancsot a képernyőről

Nyílak: erre rálepvé irányt változtat a kis ember

Óra: egy ideig nyugton marad a kis örökmozgó

Talpnyom: egy jó nagyot dobantva egy kockanyit átugrik

Villaskulcs: mindentajta használathoz ezt kell leraknunk

Torok: legértékesebb fegyverünk az ellenfelek ellen

zzz. pause

Agy: pályá választás az adott történelmi korban (csak a már bejárt pályák közül választhatunk)

Lemez: IO műveletek



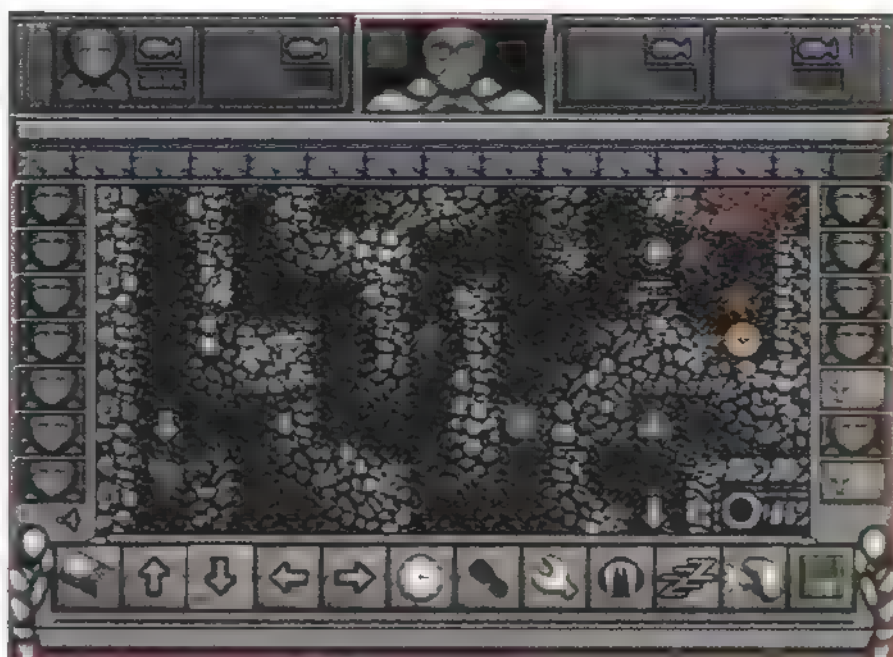
Lássuk most azokat a dolgokat, amivel nehézségeink támadhatnak a játékban:

- az ajtók: többféle típus létezik a játékban, de mindegyik megegyezik abban, hogy valamiféle nyomógomb vagy kapcsoló segítségével ki tudjuk nyitni

- a lépőkő: vannak cseles ajtók is, melyek után lépőkövek vannak. Ezekre rálepvé az ajtó végérvényesen becsukodik

- a hidak: elég sok helyen csak hidak segítségével kelhetünk át a mélyseg, vagy éppen a fortyogó láva felett, a hidak is mindig kapcsolok segítségével aktivizálódnak

- a "teleport": teleportnak nevezem, bár inkább



nak, így nem árt ha több órás küzdelemre készülünk fel a játék kapcsán

Az alapsztori szerint egy idegen hatalom pusztító erejű nukleáris bombákat helyezett el a Földön, meghozzá negy történelmi korban. A bombák feliderítése és megsemmisítése természetesen a Timekeepers csoportra maradt, a probléma jellege miatt. Minden történelmi korban 15 pályán kell átverekednünk magunkat, mire sikerülhet egyáltalán a bombák közelébe jutni. Indulaskor 14 timekeeper áll a rendelkezésünkre. Nem árt ha okosan gazdálkodunk velük, mert sok ám az a 60 pálya. A





egy szállítási mód, hogy embereink átkelhessenek egy megoldhatatlannak látszó reszen. Kétféle típus van, az egyikben nekünk kell hívni az eszközt (pl. az első szint madarat ordíbalassal), a második pedig az amikor csak simán igénybe vesszük a kikészített tárgyat (pl. motorcsónak)

- az ellentétek: minden pályán más és más ellentétekkel találkozunk, azonban egyben közelesek. Elejünk kell állni és ordíbalni kell egy jó nagyot

- teleport: ez már igazi teleport, minden pálya befejezésekor ide kell bevezetnünk a még életben levő emberkeket

Mint már említettem négy korban kell teljesítenünk a küldetéseket, következzen most tehát egy kis történelmi áttekintés:



2 million BC

Az oszkorban járva főleg természetes dolgokkal, farönkökkel lávafolyamokkal meg érdekes zöld emberkékkel találkozhatunk. Igazából ez a szint csak a rutin elsajátítására szolgál, bár a vége fele már itt keményedik a dolog



1245

A sötét középkorba érkezve különféle keresztes vitézekkel és várkastélyokkal kerülünk szembe. Nagyon jól néz ki ezen a szinten az ajtók megoldása (csapóhid).



1966

Az új korban természetesen egy háborús területet kellett kikapnunk rögtön. Az erősen Vietnamba emlékeztető területen tombol a háború, mindenfajta kellemetlenséggel egyetemben. Vigyazunk nagyon az aknákra, mert nem valogatnak, hogy ki kép rá. A nagy agyunkkal utat tudunk tőmi magunknak a rengetegben.



2001

Az elunyesedett világban rengeteg újdonság vár minket, csak győzzük kiismerni. Külön vigyazunk azokra a területekre, ahol egy kis nyíl található a lyuk előtt, itt vákuum szippant be minket

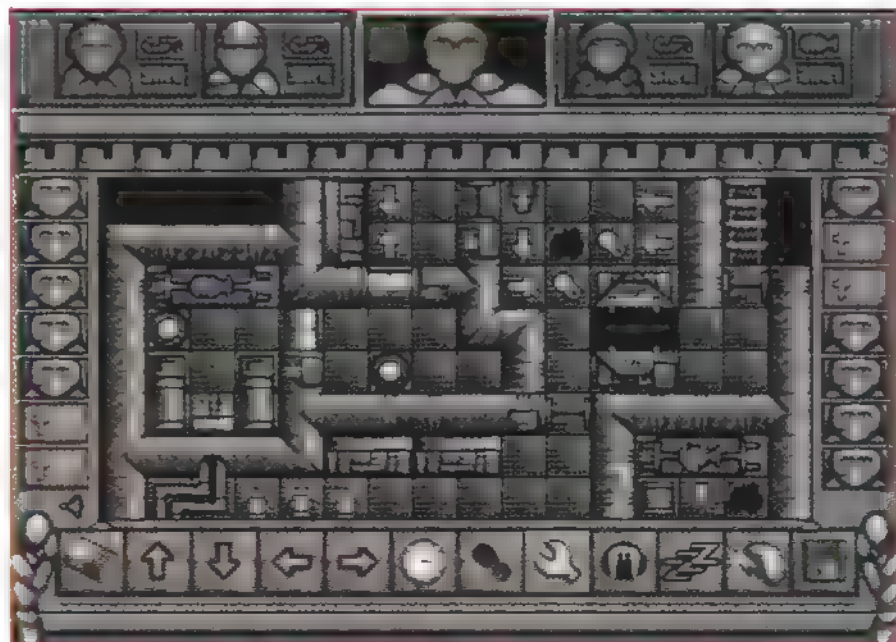
Most hogy már túl vagyunk a száraz bemutatáson, következzen néhány hasznos tipp a játékhoz:

- minden pálya indításakor mint a csűrbe elindulnak felfele az embereink, ilyenkor villámgyorsan rakjunk mindegyik elé egy visszanyilat (van ahol ez nem jó, mert a pálya alján is lava van!), mert különben a fele banda megmurdel rögtön

- általában úgy érdemes végigcsinálni a pályákat, hogy egy manussal megcsinálunk mindent (kinyitjuk az ajtókat, kinyitjuk az okvetetlen-

- ha az emberünk egy foglalt kockához érkezik (egy másik léhűtő tanyázik rajta), akkor visszafordul. Ezért nem árt ha odafigyelünk az embereink mozgására

Úgy érzem így a vége felé nem ártana valamiféle értekezést írni a Timekeepersről. Eleg régen nem volt dolgom hasonló jellegű programmal, így egy kicsit elfogult vagyok vele szemben. Nekem nagyon tet-



kedőket, megépítjük a hidakat), majd kirakva a helyes irányokat és parancsokat jelző ikonokat, elindítjuk a bandát. Persze ez nem mindig működik, mivel vannak olyan pályák, ahol csak egysevel tudjuk eljuttatni az emberkeket

- vannak olyan részek a játékban, ahol csak a parancsok gyors cserélgatésével tudjuk megoldani a pályát. A klasszikus példa erre az, amikor egy 2 kockából álló darabra ugunk rá keresztben, ilyenkor vagy jobbra vagy balra indítjuk el a manust, majd a visszafordulásakor egy újabb ugró ikont rakunk ki az érkezési pontjára (ha nem lenne így világos, akkor a játékban majd rájövünk)

- a lepökövekkel védett ajtók kizárólag az elsőnek érkezőket engedik át, így fontoljuk meg, hogy milyen sorrendben oldjuk meg a feladványokat

- a hidaknál tipikus hiba az, hogy elfelejtjük, hogy ide merőlegesen is rá lehet ugrani, tehát ne felejtsek el!

- ha lyuk tatong a hidon, akkor bizony ott is leeshetünk

szett a játék, igazi kihívást jelent a szurketalományra néhány pálya. Valahogy úgy éreztem, hogy a grafika és a hangok nem is voltak olyan fontosak a remek fejtörők miatt. Nos, tehát időzárórok előre, várnak minket a jobbnál jobb rejtvények és rejtelmek.

Bear™

ps: a gyengébb időzáróroknak elhelyeztem némi bonusz segítséget a Cheat Mode-ban





# LOST IN MINE

Ha valaki játszott már a Benefactor-ral, akkor biztosan megszerette az apró kis figurát, akivel a képernyőn össze-vissza szaladgálva különféle logikai feladatokat kellett megoldani. A Lost in Mine is egy nagyon hasonló játék, némileg egyszerűbb grafikával, de sokszor nehezebb logikai fejtörőkkel. Sokan kérdezhetitek, hogy hol teremnek ezek a nagyszerű programok, mikor szinte alig hallani új fejlesztésről. Nem meglepő, mikor megint Lengyelország neve kerül említésre. Eddig is nagyon sok jó játék került ki lengyel

ajtóhoz – ami mögött újabb teljesítendő szint vár. A figuránkkal lifteken utazgathatunk, kapcsolokat kapcsolgathatunk, hatalmas bányagépeket használhatunk, szóval nagyon sok mindent tudunk csinálni vele (csak ugrani nem). Utunk során a pályákon különféle használható és kevesbe használható dolgokat találhatunk.

## Liftek:

Sima lift (1 ember széles) – ezzel szabadon közlekedhetünk a kijelölt

spagocazva egymással. Ha az egyikbe beszállunk, akkor az le-süllyed, és magával cibálja a másikat. Ezt sokszor kell majd használnunk... és sokszor meg is szívhatjuk majd vele.

## Kapcsolók:

Itt nincs értelme a fajták felsorolásának, hiszen minden kapcsoló valamit kapcsolni fog. A legtöbbször lifteket tudunk aktiválni vele (gomb+le, gomb+fel). Vannak olyanok, amelyekkel szembe kell fordulni, és van olyan is, amelyiket oldalról tudunk megközelíteni

## Teleportok.

Hat ez a másik dolog, ami teljesen egyértelmű. A figurával a teleport alá állunk (olyan izé, egy bazinagy T betűvel a tetején), majd button, és egy másik teleport alatt találjuk magunkat. A teleportok párban vannak, oda-vissza lehet közöltük teleportálgatni.

## Gepezetek.

A gepezetek a lánctalpas kategóriába tartoznak, és különféle feladatok ellátására lettek kitalálva. Főként olyanokra, melyekre a gyenge emberi test nem képes. A gépezeteket csak a távirga (neszlécsoki) megszerzése után tudjuk használni.

Falmaró – olyan gepezet, amelynek elején egy jókora, bersalt sünmalacra hasonlító tárcsa található. Evvel a gepezettel alagutat tudunk ásni a földben – vízszintes irányban. Sajnos a sziklát és a fémfalat nem szeresse

Lezertank – evvel a szerkezettel a fémfalakat tudjuk elolvasztani, valamint a dinamitrudak aktiválására is kitűnően használható. Az általa küldött sugár egyéb anyagra hatástalan.



fejlesztők kezei közül, remelem ez a tendencia a jövőben sem fog jelentősen csökkenni.

Nézzük a játékot. A főhős egy apró kis figura (kb. 4x4 pixel), őt irányítva kell összeszedgetnünk a bányában elsoroln heverő aranypenzeket. Ha az adott szinten az összes pénzt felszedtük, akkor mehetünk az

szintek között, néhol kapcsolóval is hívható.

Racsos lift (1 e.sz.) – hasonló mint a sima lift, de minden szint magasságában megállhatunk vele (?).

Teherlift (4 e. sz.) – a gepezetek szintek közötti mozgatasára használható, csak kapcsolóval aktiválható.

Gravity lift (1 e.sz.) – Ez gyakorlatilag két lift, amelyek össze vannak

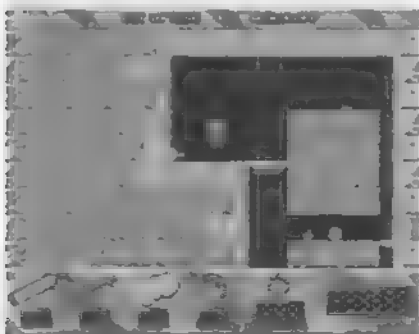
**Fúrógépezet** – egy hatalmas, láncfalpon mobilizált blekideti - vídia fúrógépezet. Segítségével lyukat tudunk fújni minden anyagba. Sziklatombok felrobbantásánál használatos – lyukat fújni, lyukba gyomószólni C4-eszt, lézertanokkal ticsung bele – s máris szabad az út.

**Útépítő gépezet** – mint a neve is mutatja, evvel a szerkezettel nem kenderit kell filólni. A hatalmas mélységek felett egyszerűen csak át kell hajtani vele, s máris kész a remek strapabírasú, nem magyar minőségű út (nincs kilopva belőle semmi – a játékban nem is lehet balatoni nyaratót csinálni).

**Plafondzsaló** – ez a gépezet a plafonra rögzített sínen tud mozogni (fel-le, meg jobbra-balra). Hatalmas fúrófejrel van ellátva, melynek segítségével aknákat tudunk ásni (függőlegesen). Sajna ez is csak a puhább anyagokkal tud megbírozni.

Egyéb estébék:

**Gépezetfordító-gépezet** – ez egy kapcsolóval aktiválható speciális tereptárgy. Minden láncfalpas gépezet csak egy irányban tud "dolgozni", ez sokszor sajnos nem elegendes a feladat megoldásához. A géptördítőre rá kell állni a láncfalpassal, majd a megfelelő button megnyomására a láncfalpas elmerül – majd felbukkan megfordulva.



Ha ilyen nincs a pályán, akkor nincs is rá szükség (csak gondolkozni kell).

**Mobil híd** – ez a szerkezet egy ki nyitható – becsukható "padló", kap-

csolóval aktiválható. Hogy mikor melyik állapotban használható, azt a szitu adja (általában a zárt állapotban). Szerintem csak poenbol lett berakva a játékba, hiszen a mezei megoldás-bonyolításán kívül semmi értelmeset nem találtam, ami indokolná a jelenletet.



**Gépezet irányító táviriga** – ez egy rádióadó berendezés, amelynek segítségével a láncfalpas és függő berendezéseket tudjuk vezérelni. Megszerzése elsődleges a pályafeljesítése szempontjából.

**Kulcsok** – a kulcsok rendkívül meglepő módon ajtókat nyitnak. Minden ajtóba minden kulcs jó. A kulcsok jó baró anyagból vannak, mert használat után azonnal eltörnek – magyarul csak egyszer használhatóak.

**Lóvé** – hősünk eléggé zsugon fajta, ugyanis szereti az összes lövet felszedgetni, mielőtt a távozás hímes mezejere lépne. Ha felszedtük mind a pénzt, akkor egy hangjelzés adja tudtunkra a távozási lehetőséget.

**Explosíves** – makacs sziklatombok eltávolítását segítő, gyors égést produkáló anyag.

**Ajtó** – a hímes mezőre vezető ajtó – persze csak nyitott állapotban használható.

Szerencsére a banyában csak az idő és a gravitáció az ellentél. Az aranypénzeket időre kell összeszedni, hősünk sajnos ugrabugrálni sem tud, valamint eléggé érzékeny a túl magasról való leesésre is (placcs). Egyéb ártó szándékú ellenféllel még nem találkoztam (apropó, nem tud-

ja valaki, hogy a 7. pályát hogyan lehet megcsinálni?).

A program sokszor elég komplikált megoldásokat igényel a játékostól. Itt az ügyesség már nem sokat számít – csak az nyerhet, akinek gyorsabban forog az agya. Segítségként lett beépítve a játékba a (sajnos csak) hat pályánként adott level kód, amivel a későbbiekben magasabb szintről tud-

juk folytatni a játékot. Ez nagyon jó dolog, de mi van, ha pl. a tizenegyedik pályán elvérzünk? Elég nagy szívcacs a hatos pályáról újrakezdeni a dolgot.

Ez lett volna a Lost in Mine. Szerintem nagyon jó játék, csak néha elég erősen szívatja a játszani vágyót.

SAKMANUS





# Inherit the Earth

Hol volt, hol nem volt... Hoppa! Hiszen meg sehol sem volt! Meg csak ezek után fog következni. Hogy mi csoda? Hat a Morfok Kora!

Mesterem jóvoltából bepillantást nyerhettem a jövő átlagos halandóktól elrejtett misztikus fátyla mögé, és láthattam egy hatalmas faj pusztulását. Igen, ez a faj a miénk, az embereke volt.

Eljön majd a kor, mikor az ember nem elegendi meg a természet nyújtotta lények társaságával, és megpróbálja megváltoztatni azokat, isteni modra saját képére formálni. Így fogja majd megalkotni a föld nyüzsgő állataiból a morfokat. Hadd meséljek el róluk egy történetet.

Minden gond egy rejtvenyferjo versennyel kezdődött. Rif-nek, a róka törzs képviselőjének már csak az utolsó ellenfelével kellett megbirkóznia, hogy elnyerje az aranymedált. Már éppen azon kezdett el gondolkodni, hogy hová is akassza majd a díjat, mikor egyszer csak egy örömköltés jutott el a füléig: "Nyertem! Nyertem!" És valóban. Mikor feleszmélt almodozásából, meghökkenve látta, hogy ellenfele legyőzte az utolsó feladatban. Ráadásul egy olyan egyszerű léssel, hogy annak meg egy kéthónapos medvegyerek se dolt volna be.

De hogy a rossz meg rosszabb legyen, ebben a pillanatban megkezdtek az Erdo Kiraly emberei a szarvas törzsből, majd röviddel utánuk a vadkan törzs kapitánya is megjelent katonáival. Az ezután következő bejelentés ónási felbolydulást keltett: "Figyelem! Azért vagyok itt, hogy mindenkit felszólítsak, ne hagyja el a várost. Ismeretlen tettesek elraboltak a Viharok Gömbjét a Szentelyből. Ismétiem: Míg a nyomozás tart, senki nem hagyhatja el a várost." Ez eddig még csak kellemetlenség lett volna,

gyat. Addig is mindket törzsből melle állítottak egy-egy őrt, hogy vigyázzon rá, barátját pedig "meginvitalták" a Vadkan király palotájába mintegy biztositékként.

Megkezdődött hát a nyomozás. Mivel minden rejtvenyhez szükség van az alapok megismeréséhez, elszoris

Rif elment a Szentelybe, hogy többet tudjon meg az esetről. Sajnos azonban az Orzó – érthető módon – rendkívül bizalmatlan volt, és valami



ha hősünk egy szerencsétlen véletlen folytán nem kerül a figyelem középpontjába pont akkor, mikor a két törzs katonái epp hajbakaptak volna. Ekkor ugyanis - lévén, hogy a rókák nem epp a mindent a szemnek, semmit a keznek elv tenesztői – őt gyanúsították meg a Gömb elrablásával. Csak egytelekeppen úszhatta meg a letartoztatást: a következő holdtölteig meg kellett találnia a tár-

jelet követelt a Szarvas királytól, hogy megbizhat ezekben a morfokban. Ez egy aranyalma volt, melynek átadása után az Orzó már tudta, hogy hőseink nem a gonoszt szolgálják, így hát a Szentely minden részébe belepest biztositott számukra.

A kertben egy eldugott sarokban egy különös lábnyomra lettek figyelmesek. Egyikük sem tudta megmon-



dani, milyen morfól származhat a nyom, ighát fölkaptak egy különös termést a földről, és elmentek a közeli faluba cementet vásárolni a min-tavételezéshez. Az építészét találtak

meglelte Sist-et. Ismétetlen bebizo-nyosodott a patkányok hihetetlen mértékű felhalmozott tudasarót alko-tott vélemények igaz mivolta, hiszen Sist azonnal tudta, milyen morfhoz

atengedjék a "tolvajt" és társait, de meg csak a nyomába sem érhettek Rif villamgyors gondolkodásának. Meg a legegyszerűbb trükköknek is bedőttek, ighát rövidesen nemhogy nem engedték be, de meg csak el sem engedték volna a rókát



is egy zsakkal, amit a piacon a penz-valtonnal eladott ezusterem arabol fi-zettek ki. Ezzel visszatérve a kertbe megtöltötték az ott talált vödröt víz-zel, majd hozzáadtak a cementet es rövidesen egy labmintával lettek gazdagabbak. Már csak találni kel-lelt valakit, aki megmondja kitől szár-mazik

Erre leginkább a patkány törz-s főnöke látszott alkalmasnak, aki egy csatoremrendszerben rendezte be könyvtarát. A kapuömlét viszont egy kis fennakadás történt, mert az váltig állította, hogy a főnökhöz csak meg-hívásra lehet bejutni. Persze Rif bebi-zonyította, hogy ez így nem egészen igaz: Megkerete barátait, hogy terel-jék el az őt figyelmet, majd a foga-sokról egy kopenyt magára kapva elindult a főkönyvtáros megkeresé-sere.

Egy kicsiny, zsúfoltan, ám disze-sen berendezett szobában aztan

tartozik a lábnym, sőt meg azt is meg tudta állapítani, hogy feltete-lezhetően meről jött a tolvaj. A gond csak az volt, hogy a patkánykodni szó fennmaradásának helyesseget is



igazolta, ugyanis a tudasat csak egyéb információkért cserebe volt hajlandó megosztani hőseinkkel.

Nana, hogy ez sem okozhatott gondot. Bár a Vadkankraty kastelya előtti posztoló őrk nem tűzöttan tel-kesedtek az ötletért, hogy csak úgy

Odabent természetesen semmi különös nem történt, azt leszámítva, hogy

egy iszapfürdőzés alkalmával egy gyűrű akadt Rif lábujjai közé Sist, a patkány ebből aztán le is von-ta a maga következtetését, hogy itt bizony haború készülődik, aztán gyorsan az északi vad hegységekre terelte a szót, ahová szerinte az igazi tolvaj menekült.

Ide viszont nem érdemes egy jó térkép nélkül útnak indulni, amivel vi-szont egyedül az asztrológus, Tycho Northpaw rendelkezik. Igaz, ő a ku-

tyak közé tartozik és patkány meg csak elvetve sem akadt ásei között, azért némi közös vonast mégis talál-ni köztük: ő sem akar csak úgy segi-teni. De ha a tavcsöve működne, el tudna készíteni egy másolatot a tér-képeről







Mivel a lencse van ettörve, a segítséget a falu üvegművesétől kell várni. Csakhogy ő akármekkora mestere is szakmájának, annyira azért nem, hogy egy domború üveget képes legyen megcsinálni, úgy-hogy a tanács segítségét kell kérni. Ők viszont csak a tagoknak hajlandóak megmutatni a Mindenttudót, ahhoz viszont mindenkinek ki kell állni egy próbát. Szerencsére ez azért nem túl nehéz.

Hogy minden szép legyen újabb probléma következik, a Mindenttudo számára kevés az adat, Rif meg nem ismeri a messzeszótó az ősidőkben használt megnevezését. Ezt ismét csak Sisi tudja elárulni – ez alkalommal szerencsére ingyen. Ja, és persze hogy nincs megfelelő csiszolóanyag sem, amit viszont csakis a Vadkankirály dagonyájából lehet szerezni.

Nos, a lencsékért kapott térképpel már el lehet menni a hegyekbe, egész az utfejarasig, a Herceg palotájáig. Át viszont csak néhány szórakoztató történetért cserebe lehet jutni, amit nem is olyan egyszerű egy unatkozó kutyánál teljesíteni. De börtönbe jutni már bezzeg sokkal könnyebb. Sikerül is hőseinknek.

A küzdőszellem azonban még egy ilyen helyen sem hagyja el Rif-et, a börtönőrtől elkunyerált kanál segítségével nemi erőfő táplálék elfogyasztása után pár pillanat alatt ki lehet kaparni a világ összes cellájában megtalálható laza követ, és megtisztítani a kivezető utat... A sárkány útvesztőjébe. Innét már csak

órák kérdése a kivezető út megtalálása

A hasonló történetek iratlan szabálya szerint a főhősnek kötelessége bajba jutott tarsain segíteni... Amint úgy gondolja. Ám előbb nem árt elvegezni a könnyebb feladatokat, mint például az orvos elhívását a beteg vadmacska gyerekekhez.

Ám bármennyire is ez a könnyebb feladat, megiscsak lesz vele elég gond. A doktor elég félénk, senkit nem enged be a házába, csak akiben igazán megbízik. Mint például abban, aki a Rif által hurcolásztott levelet átadja neki.

Aztán neki is jönnek a különféle kívánságai:  
a macskafő a fő partjaról, az ezüstű

fejtőben található kovadarabkák egyikere is.

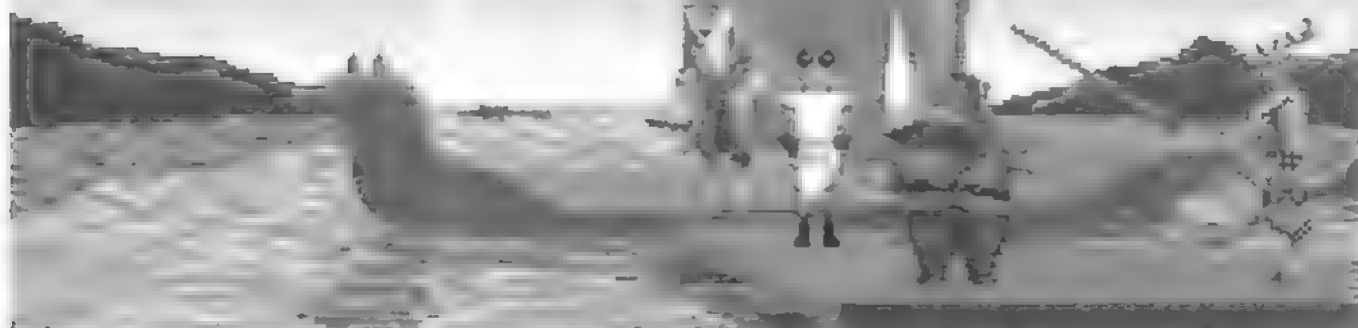
Most már aztán mindenki boldog lehetett. A doki elkészítette az el-lenszert, a vadcsica meggyógyult, Rif pedig bejutott a várba, hogy meg-mentse a többieket.

Rövid botyongás után a disztermen át el is jutott a Herceg hálószobájában, ahol a csikorgó deszkákat gondosan elkerülve ellopta a kulcsot az alvó kutya kezéből, aztán a kártyázó örök mellett elosonva kinyitotta a börtönajtót, majd társával a kijáráthoz setett



Kytos Honeyfoot- tól a tisztasok egyikéről, egy csupor méz a tölgytától. Ez utóbbi jelentett csak kisebb gondot, mivel szükség volt hozzá a kö-

**Yer quest means nothing to me, and yer gratitude means less.**

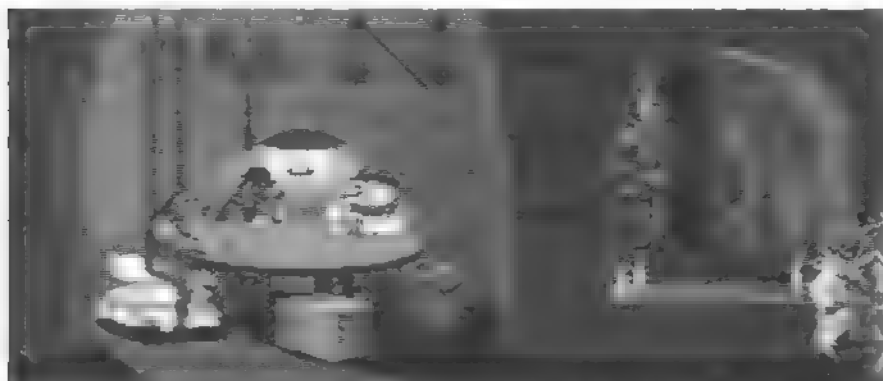


Nemsokára újra összefutott Kylaszal, akitől nemí rabeszelés áran visszavásárolta a gyűrűjét a köfjéből szerzett kristályért cserébe. Aztán gyorsan meg is vált tőle a révésznel, miután a kottellal átkeltek az utjukat elzáró szakadékon.

Shiala érkezett meg, hogy kiszabadítsa a jokepű rókáját. Hőseink nem voltak túlzottan megijedve, annyi hűlyeségbe belekeveredtek már, hogy az egy életre elég lett volna nekik, így hát szép komótosan beslattyogtak a főnök házikójába, és elemeltek

borral szegényebben, de egy olajlámpával gazdagabban indultak tovább az ősi romok közé

Ahogy az ilyenkor már lenni szokott, az idő múlását csak néhány beragadt ajtó jelezte, amit az olaj rozsdafoltosító hatásával újra átjárhatóvá varázsoltak. Fantasztikus látvány tárult elebük. Az egyik teremben valami gigantikus dárda-szerű fémize lógott karnyi vastag láncokon, a földön meg különös fémdobozok pihentek, melyek belsejéből hatvány remegés érződött. Ami azonban leginkább megragadta a figyelmüket, az egy tekercs drótkötél volt, lévén, hogy a sok szeméttel ellentétben ezt legalább tudták valamire használni. A másik szobában egy csavarhúzó található, aminek hatására vadul kezdtek rohogni a különféle ötletek leleményes rókánk agyában, és a két tárgy valamilyen módú közös



Éreztek, hogy már nem sok lehet hátra a végső találkozásig. Elindultak a víztartó felé. Útközben egy vízesés alatt egy formás farkasleánnyal ismerkedtek meg, de erkölcös létű róka lévén Riff csak pár üdvözlő szót szolt, aztán folytatta útját. Már épp azon kezdett gondolkodni, hogy hogyan fogja megtalálni a tolvajt erefelé, mikor egyszer csak összefutott a leghalálósabb farkascsapattal, mely rettegésben tarja a vidéket

Nem tehettek mást, megadtak magukat, így egy táborba hurcolták őket, ahol első ízben találkozhattak Vele, a Gomb elrablójával. Ismeretsegük rövid volt, ám nem egészen problémamentes, hiszen újdonsült "barátjuk" egyetlen eselyt hagyott nekik, a halált.

Másnap hajnalban viszont, míg a csapat a környéken vadászott,

a féltve őrzött szobrát, mely izéste-lensége miatt csakis emberek műve lehetett.



Mikor elkezdtek feltedezni a szigetüket, újra elvetődtek a kikötőbe, ahol csodák csodája Kylas Honeyfoot várt rájuk. Azt már eddig is megtanulhattak, hogy ez a nagyra nőtt háziger mindig fontos szerepet játszik, úgyhogy azonnal vad alkudozásba kezdtek. Rövidesen egy szo-

felhasználásan kezdett gondolkodni. Már ekkor világos volt ugyanis, hogy a kettőnek az égadta világon semmi köze egymashoz.

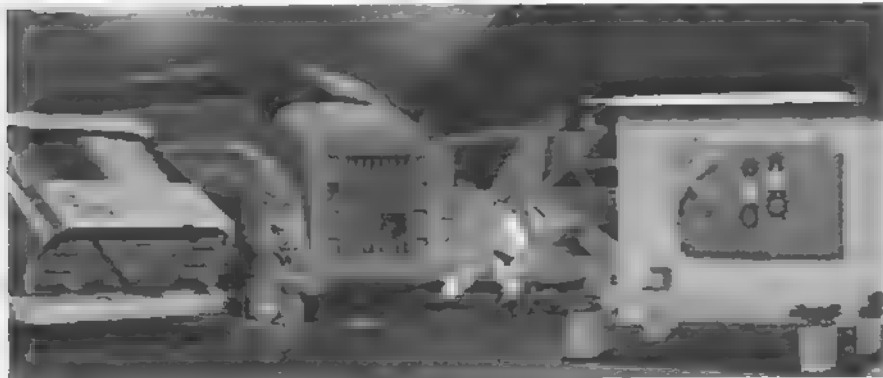
Amde a csavarhúzonak rövidesen hasznát láttak a víztartólonal, pontosabban az ottani domb tetején 27



lévő fehér üvegszerű épületek ajtajának kinyitásánál. Odabent sok-sok villódzó képernyőt találtak, ami nagy méretük miatt teljesen érdektelen volt számukra, ám annál inkább megtetszett nekik a kis dobozka villódzó számokkal a belsejében, hiszen ez mozdítható, így ellopható volt. Különösen megorúltak neki, mikor még tönkre is tudták tenni a hátulján lévő

megtalálják a gonoszt, amint épp az időjárás megváltoztatásán fáradozik.

Ahogy viszont ilyenkor már lenni szokott, rettenthetetlen hőseink bátran vetik maguk a menekülni próbáló tolvaj után – elvégre megiscsak háromszoros tuleroben vannak –, aztán meg is torpannak, mikor megerkezik az erosites a farkastönök sze-



kis ajtó kinyitása, majd a benne lévő fémhenger kisedése révén

Immáron rettentetesen türelmetlenül várták, hogy mikor fog sor kerülni másik kincsük, a drót használatára. Nos, eddigre talán már mindenki rajött, hogy a drót jól vezet, az aramot, ígyhát logikusan következik, hogy a felhasználása egészen más irányú lesz, a sziklaparton a kis fémkártya felvetelénél fog személyszállító szerepet betölteni Rif vaddisznó barátja hathatós közreműködésével

Na, aki eddigre megszokta már a tökéletesen illogikus megoldásokhoz vezető utak felfedezését, az sajnos csalódni fog, mivel a kártyát a leolvasóba kellett dugni, a romok labirintuszában.

Hőseink útja már alaposan a vége felé közelít, ugyanis már csak egyetlen tárgyat kell használniuk, hogy a főgonoszt végre kézre kaphassak... Persze ezt ők még nem tudták, de miért ne szunam el a poent?) Az irányítóteremben fellelhető fémháromszögbe kell a fémhengert helyezni, majd az egészet a vízesés mögött rejtőző barlangban a különös zárú vasajtóba.

Az ajtó kinyílik, hőseink berontanak a terembe, aztán jókorát koppannak, mert ez még mindig nem az utolsó szoba. Meg őt-hat másik terembe kell eljutniuk, mignem végre

metyeiben. A gond csak az, hogy ez nem nekik jó.

No, de aztán minden megoldódik. A vadkan ideiglenesen eltűnteti a farkast egy csatományilásban, a róka ellopja a tolvajtól a Gömböt, aki aztán nagy igyekezetében, hogy visszaszerezze bele is zuhan az alatta tatongó százméteres mélységbe.

Minden jó, ha jó a vege. Mindenki boldog, hogy megszűnt a vesztély, Rif visszakapja agyását, az emberek nagy nehezen lemondanak a róka meglincseleséről, és a Vihar Gombje is bekesen varja a Föld fölmelegítését leallító kis parancscsokát, ami majd valószínűleg egy következő történet része lesz.

A mesének vege van, jó éjszakát gyerekek!

Talán csak még néhány szót szólnék arról, hogy hol is lehet többet megtudni erről a különös történetről. Nos, meg kell látogatni egy kis hazi-kót, ami fölött valami olyan gondolatokat sugalló tábla található, hogy "Itt lehet CD-t venni.", vagy "Olcsóer van a pécés lemez!", esetleg "Hiszen ez New World Computing szekszazal!", aztán sok-sok zöld papirosert cserbe meg kell szerezni egy olyan dobozocskát, ami tele van pakolva egy csillogó-villogó műanyaglemezzel, egy kevésbé csillogó-villogó kézikönyvvel és egy rakás kimondottan

hetköznapi hirdetessel, aztán már csak haza kell menni, berakni a temezt a meghajtóba és már láthatjuk és hallhatjuk is az általam felvázolt történet aprotokos bemutatását.

Hogy mégis mire számíthat a vállalkozó kedvű kiscserkész? Egy rendkívül érdekes kis kalandjátékot fog kapni. Hogy mi a bajom a mászkálással? Hát, csupán annyi, hogy túlságosan nagy területen van elszórva túlságosan kevés helyszin, ami egyrészt fél óras teljesen főtösleges mászkálást jelent még annak is, aki amúgy már ismeri az utat, annak viszont, aki meg nem tudja merre menjen, hosszú céltalan bolyongást az utcák kiismerhetetlen forgatagában, vagy esetleg a csatomák és varak Minotaurusz labirintusát is megszegyenítő útjain. Raadásul szerintem túlságosan is egyutas a történet, sőt nem csak arról van szó, hogy csak egyfelekeppen lehet végigmenni a történeten, de meg az egyes részekben belül sem lehet a teendők sorrendjét megcserélni. Igaz, elakadni ennek ellenére elég nehézkes, mivel a szereplők úgy szájba rágják a következő lépést, hogy azt még szánt szándékkal sem lehet nem észrevenni.

Szóval, bár a kalandjátékok szempontjait szem előtt tartva nem éppen egy nagy eresztés, a program és az egész játék hangulata mégis bőven karpotol mindenkit a kevésbé jól kidolgozott történetért Minden Quest-kedvelőnek bátran ajánlom.

Created By MM Rainbird



# apróHIRDETÉS

Hirdetési tárfunk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (részszin postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.  
1399 Budapest, Pf. 701/765

Eladó A1200 + eger + joy + 3.5" 520MB winyó + kábel + tartozékok + Philips RGB monitor kábel + CITIZEN 1200+ printer + sok szakirodalom egyben (irányár: 145 000 Ft) vagy külön.  
Fazekas László • 2030 Erd. Krasznahorkai u. 70

DTP studio keres leviagító kezelésére befizethető kollégát.  
Tel: 129-6289 06-20-390-154

ELADÓ 1MB-os Amiga 500+ számítógép: Philips CM 8833-II színes monitor Amigához, gyári külső 3.5" floppy drive. Érdeklődni az alábbi telefonszámokon lehet.  
Dikó István  
napközben (9.00-15.00) 291-5919  
este (17.00-20.00) 117-3442

Commodore Amiga 1200-es gyári csomagolásban 69 900 Ft-ért eladó.  
Falk Péter  
Tel: 135-1289

Eladó A1200, 150 db lemez, 2 joystick, eger kényvek, megkötött 45 000 Ft-ért. Érdeklődni hétfő-ig.  
Szalai Krisztián • 8419 Csesznek, Vasút u. 4

Amiga 2000 PC verziója eladó, sok tartozékkal: nyomtatóval, színes monitorral, 100db nagy - 50 db kis lemezzel. Irányár: 70 000 Ft, vagy monitor nélkül 55 000 Ft.  
Tel: 72-443-08

Eladó A500-hoz 4 MB RAM AT-buszos kontrollerek együttes + Philips színes RGB monitor szűrővel és kábelrel: videot is rá lehet kötni + 420 MB Coner winyó (felvétel). Irányár: 25 000 + 25 000 + 25 000.  
Szatmári Imre • 1087 Bp. Törökbecse u. 1, IV/6  
Telefonszámát egy héten belül tehetjük.

Amigasok! Fellehetőség már megjelent a Power című magyar lemezszám legújabb száma. Arc: 1 darab lemez (amire felvesszük) és egy választótelex (amiben visszaküldjük).  
Halmos János • 1193 Bp. Sziget u. 9, IV/1

Action Replay III eladó.  
Tel: 06-52-363-607

Eladó egy A500Plus + 1.3/2.0 Kickstart + TV modulator + eger + joy + 80 db lemez + Workbench 2.04 + GURU magazin '95 decembere.  
Irányár: 30 000 Ft.  
Radics Zoltán • 8200 Veszprém, Simon u. 1/c, V/5  
Tel: 06-88-320-329

Eladó Amigához hangdigi 2.900 Ft-ért plusz beszédfelismerő-parancsvégrehajtó bővítés 1.000 Ft-ért.  
Riczák Ferenc  
Tel: 32-410-433 298-as melléklettel 440-734

He emberek! Láttátok valaki a Magnum II 20 -al adda-sz? Tudja valaki a filmben szereplő program címet? (Ha létezik) Infoért ellenszolgáltatás: ugyanígy programcsere amigán!! (Lista lemezen.) Érdeklődni választótelextel.  
Gazda Zoltán • 7400 Kaposvár, Kunffy u. 27

Keresek A500-hoz egeret, 3.5"-es külső drive-ot. Hol lehet valaki az ADV 75 A típusú A500-ba való memóriabővítőre?? Hívja a (74) 317-357-ét.

Partiet: 88-nyelű AT-buszos (2.5 -> 3.5) Winchester kábel, 3.5"-es külső drive olcsón eladó. Továbbá HD kontrollerek és egy új Super Nintendo eladó.  
Vámos László  
Tel: 184-9743

Amiga 4000-040 eladó.  
Tel: 251-76-86 este 160-59-05 Zoltán

Blizzard 1230-M/50 MHz turbokártya eladó.  
Tel: 06-96-242-105

Amigasok! PC-tek figyelem! Gépeitekhez bármit vagy éppen új gépet szeretnétek, társasjátékot a „Farmot” Reménykeltő orákkal várom az érdeklődőket.  
Tel: 06-37-360-772

Amiga számítógépek javítása olcsón,  
rövid határidővel.  
Alapgépek (A500-A4000), bővítők vétele-  
eladása, bizományos értékesítéssel is.  
Vidékre utánvétes csomagküldés.  
Commodore alkatrészek, IC-k,  
tápegységek.

- Amiga 500/+ harddisk vezérlő 8900Ft  
RAM-bővítővel (OMB) 13000Ft
- KickStart illesztő V2.0-ra V1.3-ra 5500Ft  
V1.3-ról V2.0-ra vagy V3.0-ra 6500Ft
- 512 kB bővítés Amiga 500-ba 5500Ft
- Amiga 600, 1200 2.5" vagy 3.5"-os harddisk,  
CD-ROM illesztés kábelkkel, installálva 2900Ft-tól
- Amiga beisa floppy drive beszereléssel 7000Ft-tól

Budapest XII., Királyhágó utca 2. (ACOMP)  
Regius Komél  
Nyitva: H-P 10-17  
Tel.: 156-67-90

**AMIGA**  
szerviz, kiegészítők  
1135 Bp., Károlyi u. 7/a  
Tel/Fax: 149-2969  
**HELIX COMPUTER**  
AKCIÓ!  
külső drive 3.5" +  
boot selector!  
9.400Ft (ÁFÁ)

**SCeNeST '96**  
„The hungarian sceneparty”  
1996. április 12-től 14-ig  
péntek du. 4-tól vasárnap de. 10-ig NON-STOP  
Budapest/Hungary

A helyszín (változatlan): Mechatronikai Szki és Gimnázium, címe 1118 Budapest, Retkó utca 39. vagy Csiksamlyó utca 6  
Bérelő: 700,- Ft  
Összáróadás: 3-400 000 - Ft értékben hardware esetleg software vagy készpénz. (A szponzorok számatól és kedvüktől függ.)  
A csomag:  
PC demo, PC intro, PC 4 kB intro,  
Amiga demo, Amiga intro, C64 demo compo,  
grafika compo, Ray-Trace compo, C64 grafika compo,  
4 sávú zene, multi sávú zene, Beethoven, C64 music,  
PC 4K game, Lamer compo, Wild compo, Fun compo,  
Doom vetélkedő, szerepjáték verseny  
Egyéb fantáziás lehetőségek, mint pl.:  
SCeNeST96 Party CD, SCeNeST96 T-shirt, SCeNeST96 Movie

További információ  
Oravecz Richárd (MELAN) • 1221 Budapest, Kaplár utca 23/b  
E-mail: melan@dluxsch.bme.hu  
BBS: SCeNeT (SCeNeST Organization) WHQ, Astroidea WHQ  
• 36-1-2282883/22 00-10-00/28 8/MELAN/AJ



# SHAREWARE

## Death Row Game Show V1.0

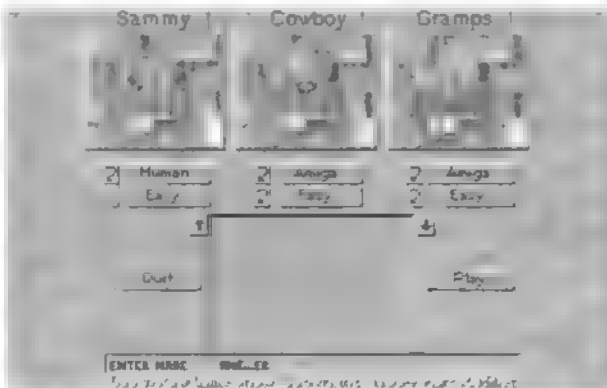
- Üdvözlök minden játékos kedvű nezőt, a mai Szerencse Villamos kerek veteikédönkben. Először is engedjek meg, hogy bemutassam három játékosunkat. Elsőként Anglier.

Vegül üdvözlőjük a rács mögötti nézőközönséget, és mars kezdjük a játékot. Latom, már mindenki elfoglalta helyét a villamosszekben.

Először Anglier forgat... Bravó száz pont!

gondolkodik egy-egy játékos, hát nem ártana ott is valamiféle szek.

A játék Amigan nem nehéz, három menetet egy-egy játék. Utána lehet előlről kezdeni az egészet. A sok digitalizált hang és animáció (villany rázás) igen jól illenek a játék hangulatához. Mivel ez is Amos alkotás, így neki is min. A500, 1M B Chip kell.



- Igen - szölt Anglier - „P”, mint Pee-cő.  
- Nem nem. Nem talált - Kerek rákapcsolni



- Hi! Anglier vagyok! Nyolc év szigorított  
- Második játékosunk Cowboy.  
- Életfogytiglan, fegyveres rablásért.  
- És végezetül Cramps elítélt.  
- Cramps. Atombomba, heroin, prosti ..., két hét! De ártatlan vagyok!

a villamosszekbe száz volt büntetest  
- U a.o.i.

Köszönöm, és üdvözlőjük műsorunk támogatóját a Bilincs-rács Kft.-t. - Rács és bilincs rázás zaja a cellákból.

A szerencsekerekből ismert szokatlalosló játék bizarr verziója a program. Ha belegondolok, neha én is egyetemenek ezzel a villamosszek módszerrel az itthoni játékokban. mert ahogy elnezem milyen „erteimesen” viselkedik.

Marc R. Miller  
Apt# 132  
6326 E. Livingston Ave.  
Reynoldsburg, Ohio 43068-4004

## MADgic V4.1

(COREWAR GAME ASSEMBLY VIRUS)

A CoreWars, azaz a memóriahabórús játékok népszerűsége nagyon változó. Vannak időszakok mikor mindenki ezzel foglalkozik, máskor pedig elvész az ismeretlenség homályában. Pedig tudomásom szerint meg mind a napig rendeznek világbajnokságot (Internet)

Az már csak természetes, hogy Amigára is írtak jó pár CW „futatót”. Brazília barátomtól kaptam először hasonlítót CW-1, de sajna az nem volt verzió volt. A MADgic sem éppen új fejlesztés, de legalább angol verzió, s némileg eleget tesz a 2-3.0 -as elvárásoknak.

Command line opció. Tooltypes beállítás. CPU típusa stb

A program kezelése egyszerű és magától értetődő, de nem ezen van a lenyeg

Néhány szó a játékról.

A lenyeg az, hogy a „futatóba” betöltött két programot (Virus) egymásnak eresszük

A két program elkezd adózni a memóriát. Az győz aki a legtöbb memóriát foglalja el, vagy kiirtotta az ellenséges programot



A dologban az a szép és jó, hogy mi is írhatunk ilyen „programot”. Ehhez persze elengedhetetlen megtanulni azt a pár utasítást amivel a programunk, vírusunk stratégiáját, tulajdonságait mi magunk határozzuk meg. A kész „virus” source-1, a ARG nevre keresztelt fordítóval tesszük betölthetővé (CU).

A játékhöz nagyon-nagyon sok mintafordítást mellekelnek amiket összeeszeresztve sokat tudunk tanulni. Kezdeknek ugyancsak hasznos lehet a 35 k terjedelmű leírás alapos áttanulmányozása. Ha már saját programunkkal leaktuk az összes mintavírust, már esetleg nevezhetünk a legfőbb vírus címre

Mark A. Durham (MAD)  
durham@ricevm1.rice.edu  
P.O. Box 301173  
Houston, TX 77230-1173  
USA

## Wolpers V1.00

Sajnálatos okok miatt kudaradt ez az egyedülálló Othello (Reversi) alkotás az előző számból, pedig... ez a legjobb! az eddig leléző összes Amigas Othello programok közül (tudommal).

A programhoz mellékeltem igen bő ismertetőből megtudtam, hogy:

1. Mind a mai napig rendszeresen megrendezésre kerülnek az Othello világbajnokságok (Internet)
2. A programok nagyon intelligensek! Már öntanulnak!
3. A meneteket egy speciális pontozással értékelik
4. Az eddigi világbajnok a LOGISTELLO.

A Wolpers regisztrált verziója is képes öntanulásra! A játékot maga a szerző tanította be, mintegy 5000 játszmát játszott vele és nyugodtan állíthatom, szinte verhetetlen a gép. Miert? Egyrészt magának a gépnek a taktikája kismérhetetlen, azaz eltér az eddigi megszokott stratégiáktól. Az eddigi programok túlnyomó többsége úgy taktikázik, az a stratégiája, hogy a kockákat a hozzájuk rendelt pontszám szerint értékeli. Ez úgy nyilvánul meg a játék közben, hogy megnézi azokat a lehetséges kockákat amelyekre tenni tud. Így természetesen arra a helyre teszi a maga korongját ami pontszámilag neki a legmegfelelőbb, kivéve ha a humán játékos eset-

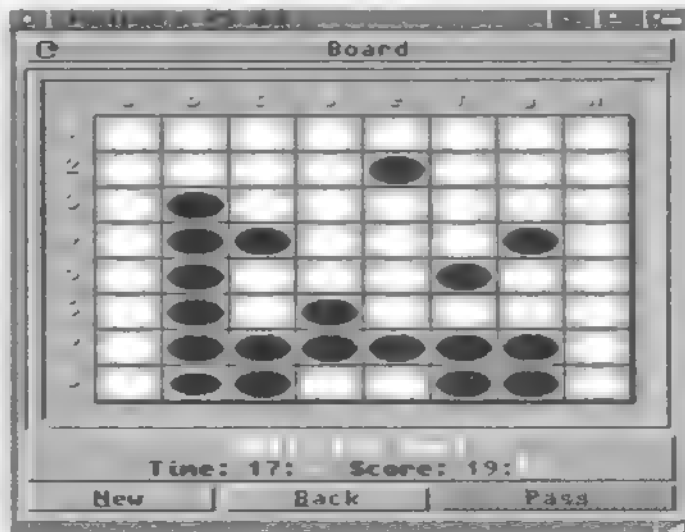
leges jó lépését egy, a lehetségesnél valamivel kedvezőlenebb lépéssel megakadályozhatja.

Tipikusan (és logikusan) a sarkok a legnagyobb pontszámmal rendelkező mezők. A Wolpersnek is ezek a sarkok az egyik főcélpont, de messze nem az elsődleges, stratégiája nem abból áll, hogy mindenáron előtérbe foglalja el a sarkokat. Nem! A „gép” ennél sokkal rafináltabb. O arra játszik, hogy Te csak oda tud tenni a korongodat ahova o akarja ez persze messze nem a legoptimálisabb kocka. Úgy taktikázik, hogy egy-re szukiti a Te lépés lehetőséged számát s a végén úgy 10-15 lépés után (figyeld csak meg), Te egyszerűen nem tudsz hova tenni, vagyis kénytelen leszel passzolni, és passzolni, és passzolni.

Közben a gép a kezdeti tetemesnek látszó előnyödet szétmorzsolja. Az első 1-2 menetben meg valahogy tartani tudod magad, hogy ne kapj megségyenítően nagy vereséget, később aztán... Amiga OS 2.0, 1 MB RAM és

némi MUI mellett nem árt a minél gyorsabb processzor.

Az első kepen ami az első játszma, Angler mint fekete tartal, második kepe, vagyis a második játszmarol in-



kabb egy szót se akarsz a többről..

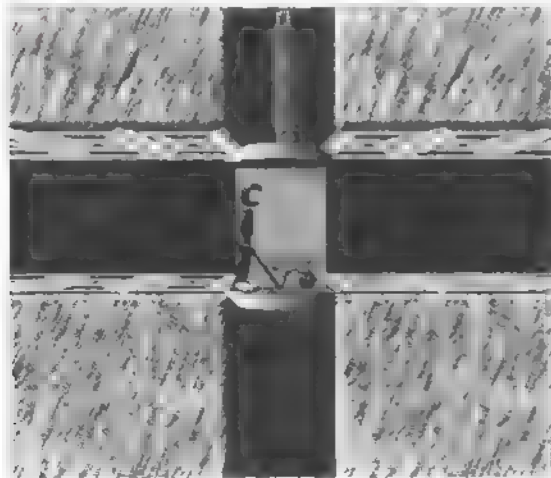
(Pedig ez a leggyengébb fokozat) Erre azt mondhatjátok, nem tudok játszani. No igen, de én is ezt gondoltam, fogtam pár Reversi-t és egymásnak eresztettem őket.

Jelentem a bajnok – Wolpers.

Fussen Alvaro  
Stockmattenweg 7  
CH-3930 Visp/VS  
fussen@saturn.vmsmail.ethz.ch

## WheelBarrow Hero

Imádom az örütlenebbnél örütlenebb játékokat, de ezt gondolom észre is vettétek.



tetek. E havi játékkörületünk egy talicskás hősről szól...

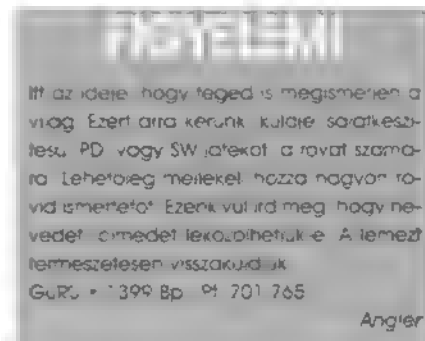
Emberünk talicskával rohanggal egy négyemeletes, emeletenként két-két szobas házban s az a feladata, hogy „járművével” összeszedje a szobákban található puzzle darabokat (16db). A darabok felszedése úgy történik, hogy egyszerűen csak elé állunk vagy nekimegyünk a talon látható darabnak. A dologhoz hozzátartozik, hogy neha elég volt csak mellette eltalálni (hiba?). Ha sikerül kilopni a játékból képeket, azokon akkor jól látszik, hogy a játék 3D-s, meghozza pontokból feleprve

A1200 gépen igen gyors a mozgás, ami egyébként jó jobbra-balra, illetve tűzgomb segítségével érhető el. Csak egyetlen egy dologra kell ügyelni, megpedig arra, hogy kerüljük a hirtelen megállást. Ilyenkor ugyanis akko-

rát esünk, szatfázunk (egyenesen bele a talicskába) mint mostanában egyes járókelők. A játék jópofa, aranyos de 20-30 perc alatt végigjátszható némi gyakorlás után. Időlimit nincs.

A program A500-A1200-on is jól fut, mérete 1 lemez.

GFB(TM)  
BREGNEVEJ 9, 4840  
NORRE ALSLEV  
DENMARK



Itt az ideje, hogy teged is megismerjen a világ. Ezért arra kerünk kizárólagos szerződést, PD vagy SW játékot a rovat számára. Lehetőség mellékel hozzá nagyon rövid ismeretőt. Ezekről tud meg, hogy nevedet címedet lekérdezhetjük. A lemezt természetesen visszaküldjük.  
GURL: +399 Bp. Pf. 701 765

Angler



# Revuelezés

Nocsak. Egyre több jel utal arra, hogy az idén minden ellenkező hieszteléssel szemben mégsem marad el a tavasz. Ezen kijelentésemet olyan apró megfigyelésekre alapozom, mint például az egyre hosszabb és melegebb napsütés, az egyre sűrűbben hallható madarcsicsérgés, valamint ismét levrovt követelnek tolem mindenféle gyanús személynék a szerkesztőségben. Bár ez utóbbi nem éppen csak a tavaszra jellemző dolog. Szóval zajlik az élet. Sőt, úgy néz ki, hogy az Amiga GURU olvasótáborra is felebredt a hosszú téli alomból, legalábbis valami ilyesmi tűnik ki abból az izonyatos mennyiségű (szó szent!) leveleiből ami manapság elárasztja a szerkesztőséget. A levelek 99 százalékát jelenleg az állatok visszatüdőlt kérdőívek és interaktív kívánságlapok teszik ki, amiknek nagyon örülünk, különösképpen azoknak amelyekben egy kis levelekben meg egyéb észrevételeket is megírtak. Egyebkent nagyfokú meglepetés volt számunkra ez az onasi meretu erdeklődés beváltjuk ezáltal hogy már az első néhány napban érkezett több száz<sup>[1]</sup> levele komoly sokkot okozott, hiszen senki sem számított ilyen meretu és plane ilyen pozitív hozzáállásra. Nem rossz, utalni majd csak azok fogjak alak a töménytelen mennyiségű kérdőívet feldolgozzák, azonban ez engem szerencsére nem érint. Mindenesetre az a levor a kérdőívekkel érkezett levelekből fog állni, ne mondja rám senki, hogy sosem foglalkozok aktuális témakkal.

## Blizzard halál

Hello GURU Team! Előjáróban egy észrevétel a lappal kapcsolatban. Nagyon tetszik ebben a kis formában (is). Szerintem nagyon helyesen döntöttek akkor amikor a nagyságot vettetek lejjebb minthogy az arat emeltetek volna feljebb (a FF GURU-ról nem is szóva). A többi véleményem a kérdőív megvalósítható.

Bevallom őszintén azt gondoltam, hogy az a méretcsökkenés igen sok emberből fog verengző fenevadat generálni, azonban döbbenet tapasztaltam, hogy erről egyáltalán szó sincs. Majdnem mindenki megértő volt ezzel kapcsolatban, sőt olyan is volt aki ennek hatására hirtelen felindulásból azonnal elő is fizetett a lapra. Mitöbb, olyan is volt aki azt mondta, akkor meg többet is fizetne a lapért, csak legyen. Mi van kisajítások, csak nem megijedtetek, hogy az utolsó papír amígis információforrás is elapod?

A másik dolog amiért írtam az 2. keres lenne. Az első keres: légy szives küldjétek nekem 2 db 1 éves előfizetési csékkel a GURU-ra [Rendben. Ez mindenkinek követendő példát - Brazíl]. A másik keres kicsit bonyolultabb lenne. Par tanácsra lenne szükségem. De nézzük sajátban mit dolgoztok. Nekem egy Amiga 1200-som van egy 850 megas Quantum winccival és egy Blizzard 1200/4 típusú turbokártyáskával. A kártya 1993-as gyártású, 4M RAM van rajta és egy 68882-es 25 MHz-es koproci. Idáig szépen működött minden, de sajnos a kártya bedögölt. El is vittem

szervízbe ahol sajnos nem tudtak megcsinálni kapcsolási rajz hiányában. Annyit azonban meg tudtak mondani, hogy a ramok és a koproci jó, magával a kártyával vannak gondok. Ezzel kapcsolatban lenne néhány kérdés. Hol lehetne kapcsolási rajzot beszerezni? Le lehet-e szedni valahogy a ramot és a koproci? Ki foglalkozik kis hazánkban ilyen-nyel? Egyáltalán mit lehet tenni? Bocss, hogy ennyi kérdést tudítottam rátok, de ezekre a kérdésekre sajnos máshol nem tudok választ kapni. Remélem tudtok nekem segíteni.

Mészáros Zoltán Csaba, Füzessgyarmat

Sajnos meglehetősen rossz hírem van a számokra, ugyanis ebben a problémában nem tudunk neked segíteni. Csak azt tudom javasolni, keress meg valamelyik szervízt vagy hardverest (nincs éppen túl sok) aki Amigával foglalkozik, néhány címet találsz is az újságban. Ezen kívül esetleg még azt tudom javasolni, hogy ha hozzá tudsz jutni nyugati Amigas újsághoz (pl. Amiga Format, Amiga Magazin) akkor abban keress meg a Blizzard cég hirdetését, hátha van nekik e-mail címük. Ha van akkor esetleg Interneten lehet tőlük segítséget kérni. Hirtelen más nem jut eszembe. Azt nem javaslom, hogy a kártyáról levedd a ramot vagy a koproci, amíg semmi biztost nem tudsz a problémáról, legalábbis ha nincsenek foglalatban, hiszen akkor aztán szinte semmilyen esélyed nem lesz a kártya meggyógyítására. Hát ennyi illa igen. Ugye megpróbáltad másik 1200-esben is? Mert lehet, hogy a gepedben ramolt meg valami. Volt már ilyenre is példa a történelemben. Ha vegso elkecserecsedben már semmi megoldást nem találsz, akkor dadj fel egy levelet a GURU címre Akos jelirre, a Guru team-ből ő foglalkozik Amigák javításával. (radiótel: 06-30-403-211) Erről ennyi.

## Megakadók

Hello Brazíl! Az új GURU megjelenése (96/1-2) vlti rá a levele megírására. Amikor az újságos kezembe nyomta a tele aktára szokatlanító magazint: a GURU - megjegyzendő utóbbi számai sem voltak valami szívmelengetők - ledöbbentem a mereten. Aztán lapozgatni kezdtem, első megdöbbenésem - a tenití leszámítva - a Worms volt. Amígis újságban PC-s változat tesztje, ez egyszerűen felhabontó. Én abból indulok ki, hogy az én Worms-omban nem ilyen az életcsik, a szelkujelő és nem lehet zoomolni, de a levasban ezt nem említették meg, vagy csak véletlenül kerültek PC-s változat kepei a 6-7-8 oldalra?

Hát izé. Fogalmam sincs. De melleleg a játék PC-n és Amigan az említett minimális eltérésektől eltérően tök ugyanaz, így aztán majdhogynem mindegynek érzem, melyik alapján készült a leírás. A lényeg, hogy van, bár nem is igazán a leírásra értem ezt, hanem a programra.

Lapozok tovább, megakadok a 19. oldal első oszlop 3. képen. Ha az AB3DSE oly

szupi lesz, akkor ez lesz az egyik eredeti játékom a turbokártya mellett! Tegyetek már töl a következő GURU lemezmellekeltére a prg játszható demókat. Very thanks. (Ugyan nagyon jószívűek vagyunk, de ezt nem igazán tudjuk megígerni. - Brazíl). A következő amin megakadtam az a kérdőív volt, gyorsan ki is toltottam, viszont a "megvonn-e egy alkalmi." című kérdésre hirtelen hatalmasat csillantak a szemem. Az utolsó kérdés alaposan lefutott, mert hi nem tudok/akartok a továbbiakban cikkeket írni a mesterműben? További meglepetésem ezzel a kérdéssel kapcsolatban: a PC és a CD GURU szerkesztése mellett nem jut idő/nem akartok írni a kevesebb profittal hozó Amiga GURU-ban (ilike Joypad). Ha viszont a jószándék lapul magotte, akkor dícséretes ötlet.

Biztosíthatok, hogy az utolsó kérdést ("Írma-e cikkeket stb.") nem azért tettük fel, mert nem akarjuk tovább az újjáéleinket amígis cikkeket másával szétgyötörni. Fogd fel úgy az egészet, mint tehetségszűkítést. Ha akad akkor csak egy ember is azok között akik igennel válaszoltak (akad egynehány) aki valóban komolyan gondolja a választ és jó cikkeket írma az újságba az már mindenki nek csak alonyt jelent. De elsősorban nektek olvasoknak az, hiszen a penzetekert nyilván érdekes és használható cikkeket vártok. Sosem lehet azt tudni, milyen eddig rejtett agy kapacitást lehet rátok szabadítani.

Lapozunk tovább, 30. oldal: Move in Wovv... és magyar. Yeah, PD Zona: remélem a tervezett Amiga GURU cédén sok ilyen program rajta lesz. Hírek szuper, csak néha tesztelhetetek is az ott leírt dolgokat, pl. DO5, Blizzard 1260, Falcon 040, stb. (Jó. Majd ha ad nekünk ilyeneket valaki akkor teszteljük. - Brazíl). Demologia változatlanul csucs. Mafso belső bontó: vegre valami újdonság! Nagy negatívum: kiamaradt a CD-ROM rovat. Miért? Tegyetek vissza! Mindig azt olvasom el legelőször, úgyhogy CD-ROM rovat come back. Utóbbra a leendő Amiga CD-re tegyetek töl tömördek demókat, introkat, képeket, utitíket, zenét, fajlokat és persze játékdemókat meg cikkeket, teszteket, csalásokat, meg csinálj magad rovatot, készíthetetek magatokról valami jó kis animot (min. 10 perc) esetleg stábilót, ezek után bármis ami egy amigásnak hasznára válik. Viszlát Brazíl, Amiga Forever.

Palinkas Zsolt, Jásztenyiszvár

Na azért még ne nagyon ejtitek ám bele magatokat az Amigas CD-be. Egyelőre mindössze arról van szó, hogy felmérjük az igényt egy ilyen kiadványra. Ha úgy tűnik a kérdőívek alapján, hogy érdemes megpróbalkozni vele, akkor arról majd szépen érvevendezünk egy sort nektek. Addig azonban nyugd: es ne legyetek csalódottak akkor sem ha az egészből nem lesz semmi. Természetesen a lemezt PC formátumban csinálhatunk meg, hiszen sokkal több PC-hez van CD-ROM mint Amigához, így aztán az is le tudna rola szedni anyagot, akinek a környezete-

ben csak PC van CD-vel, úgyhogy ez ne legyen visszatartó tényező. Így legfeljebb csak az abszolút fanatikus amigások rágognak majd egy kicsit, hiszen hiányolni fogtak a hosszú fileneveket, de ennyit talán ki lehet még bírni nekik is. Szóval majd megtartjuk mi lesz ebből az egészből. Reméljük CD és nem fogpiszkáló. (A filenevekről úgy tűnik lesz meg vita - JOCO.)

#### Néhány apróság

Üdv GURU Team és hello Brazil! Utólag bevezetést írt, ezért mindjárt belevegok. Szóval 1. Az újság összerendeleme nem nagy tragédia, engem nem zavar nagyon, a lényeg az, hogy az ára nem változott. Azt hiszem most már a GURU a legolcsóbb (sz)ámítástechnikai lap.

Pontosítsunk legutóbbi ebben a műfajban. Persze ez nem igaz mert van ennél még olcsóbb is, az más kérdés, hogy hogy néz ki és mi van benne. Nemeg Amigával már csak mi foglalkozunk, és az néhány ezer embernek azért meg úgy látszik fontos. Na nezzuk tovább.

2. Mielőtt elküldenék a lemezmelletket, próbáltatok meg egy alap 1M 500-ason kitömteni. Nemtom honnan veszték a CLI utasításokat, de nekem 1M-on nem tudta betölteni őket, mert nem volt elég memória! (Ez elég furcsa, mivel maga a file 4-5 kbyte hosszú!) Miután az 1.3-as workbench utasításait rávettem működött.

Hmm. Szerintem a Bear a lemezekre a 2.0-as WB parancsot paltogatja rá, és azok nem indulnak el az 1.3-as gépeken, de ez egészen természetes dolog. Marmint az hogy a 2.0 parancsok nem mennek az 1.3-as gépeken. De tulajdonképpen az is természetes, hogy az új parancsok vannak rajta manapság a legtöbb gépben minimum 2.0-as rendszer van, alánál meg még nem, az nyugodtan kezdjen el valamiféle tuningolás-gondolkodni (marmint oprendszerleg) mert nagyon meger.

A január-február lemezről a Whelli Barrow nevű prgt akartam futtatni (persze nem működött, de nem azért mert nem volt elég a memória). Az F1 megnyomáskor rossz file név jelent meg. És az utolsó megjegyzés: egy ősz lemezmellettre elfelejtették rávenni a RAM-HANDLER! Persze nem nagy dolog ramolni, de nem volt rajta elég hely. (Akkor mégiscsak elég nagy dolog ramolni... - Brazil!) Le kellett tömörítenem a C könyvtár tartalmát. Persze, most mondhatnátok, hogy nem halltam bele, de ez azért nem az en dolgozom lenni! Szóval próbáltatok jobb figyelemmel szentelni a lemezmellettekre.

Jó, majd megmondom a Bearnak, ugyanis az lemezmellettek összerakását ő követi el. Egyébként hatvány emlékeim a 2.0-as rendszernek nem kell a RAM-HANDLER valószínűleg azért nem tűnt fel neki a hiánya. De persze lehet hogy tevedek. Na egy szó mint száz majd megmondom neki, hogy ize.

3. Az interaktív lívonságilag és a kérdőív frankó ötlet, a bontékban ezeket is megtartod. Boc, hogy billgeftsz neve mellé egy halálfejet rajzoltam, de valahogy nem tudtam megállni. Ja, egyébként ha megkapom az osztáldijam, az lesz az első, hogy előfizetek.

4. Egy kérdés: mikor lehet kapni Magyaror-

szágon is az új Amigákat és mennyire? (Passz. - Brazil!) 5. Képzeld, végigfűszáltam a Reunión! Es berheles nélkül! Belejezesul annyit, hogy jó éjszakai (mert gondolom levro'as után aludni fox.).

Bende Laszlo, Taszar

Nem fogok aludni, ma ugyanis valami fele parajetensegtől vezérelve kora délután írom a levro'at, és ilyenkor meg nem szoktam aludni. Bár amilyen tempóban éppen most haladok, meg az is lehet, hogy elfelejtesztek kész vele és akkor valóban az olvas lesz a következő műsorszám. Nem is tudom miért, de amióta odakunt hetagra sut a nap (már van vagy öt perce), valahogy nincs kedvem idebent a levelekupacokat tenni, inkább el kéne vinnem az ebelt futni. Meguntam a jatszadózást a levelekkel.

#### Egy új klub

Sza Brazil! Nagyon örülök annak, hogy még mindig el az Amiga GURU. Nem olyan nagy baj, hogy összerendelt egy kicsit. Az a lényeg, hogy végre megjelent! Az újsággal kapcsolatban csak egyetlen problémám van. Vanu Gergely programozástechnikai rovatát Könyörgöm, vegyétek el tőle a rovatot és hadd viragozzék az Assembly 4 oldalán!! (A kérdőívek alapján nekem úgy tűnt, hogy elég jelentős az érdeklődés a progtech rovat iránt, így minden valószínűség szerint marad. - Brazil!) Az egyik GURU-ban megígérted, hogy helyet biztosítasz a levelezésben a klubok számára. Szeretném, ha a Bekes megyer Amigók is tudnának arról, hogy mostantól nekik is van egy klubjuk, a KAC. Ugyanis február 10-én megalakult a Korosládányi Amiga Club. Havonta egyszer szombat 10:00-tól 16:00 óráig üzemelünk a Korosládányi Művelődési Házban. Hogy melyik szombaton vagyunk, az sok mindentől függ (RND). Az aktuális időpontot az érdeklődő Amigások bármikor megtudhatják tőlem, csak erresszenek meg egy telefonát vagy írjanak a címre meg. Kösz az ingyen reklámat és az Amiga Help-et! Amiga Rulez!!!

Kovács János Korosládány

Lassan úgy nőnek a klubok mint a gabonák eső után. Ennek nagyon örülök és természetesen a továbbiakban is hely adok a levrovban a klubok cimeinek lekötésére. Akik tehát a KAC iránt érdeklődnek, megtehetik a következő címen levélben Kovács János, 5516 Korosládány, Baross u. 9/1 illetve a 469-es számon előbb is érdeklődhetnek. Egy javaslatom azért lenne a klubok kapcsolatban, megpedig mint azt talán mindenkinek sejt, az összejeveletek idejével kapcsolatban. Nem ártana valami minimális rendszerességgel bevezetni, mert a hol volt hol nem van típusú dolgok nagyon rövid ideig működnek csak. Remélem, a klub nem annyira régi voltára tekintettel van csak az az állapot, és a közeljövőben rendeződik minden, hogy egy hosszán és jól működő amigás klubból több legyen az országban. Jut eszembe, nem lenne az sem hulyeség, ha a klubok felvennék egymással a kapcsolatát, talán abból meg valami értelmes valami is kisuhatna. Csak így tovább kispapások, csak így tovább.

#### És végül

Hi Brazil & the dear GURU team! Brazil meg szeretnék látni a kezírásomtól, ezért potyogom a mondandómat (nem bírom értelemesebben kezdeni ezt a levelet). Mint minden nem normális GURU olvasó, én is elég régóta életem magamban a levélírást szépség. Hát eljőve a könyörtelen préli remények levele is (gyk. ez az elmesen hangzó név én vagyok)!!! Akartam ám sört, totelt, napfényt meg palmákat is küldeni, hogy kényelmes dolgok között menj el a levelemben, de a Moszkva ten postán a csomagok feladásánál egy vad külsejű ember dolgozott, aki utamnak szolgáltam, de sajnos hűg volt az illető. A postáról már csak a sorokot tudtam kimenekíteni, most idehaza az írógep előtt kortyolgatom és közben arra gondolok, hogy neked is hogy izlett volna. Seba!

Már bocsanat, de mi az, hogy seba? Én ezt valahogy egészen maskepp látom, igenis van itt egy kis probléma. Azt hiszem, fogok néhány keresetlen szót írtatni az m kir posta valamelyik komolyabb vezetőállásban levő akartijához, mert az mégsem átlátható, hogy a postakiszasszonyokat lazán össze lehet keverni a jeltel és a végén még ők vannak megsejtelve. Aztán szépen nem hazzák el nekem a barsonypapírba csomagolt havaji hangulatot sörrel. Szerintem sokkal jobban fennek ha fiatal bombazókkal tomnek teli a postahivatalokat, akkor a sör is ideért volna és a forgatmuk is gyaníthatóan nagyobb lenne. És akkor talán meg lenne kedvem bepötyögni ennek a barom hosszú levelnek a további részét is, igaz ugyan, hogy hely akkor sem lenne rá, de mindegy. Így már csak egy kisebb ám annál fontosabb részlet következik, figyeljen hat jól mindenki.

(...) Visszont ala gyengelkedik, az a GURU! Vegyélek a lapot! Illetve FIZESSETEK ELŐ A LAPRA!!! Én Segát, Nintendo-t, PC-t elviselnek a lapba, ha érvel megnőne az eladott példányszám. Összegzeskeppen Amigaboi sokat adtak el, ha gyártják, ha nem, újdonság meg sokat megfélelo merleken lesz hozzá. A Hungary-beli usereknek pedig vennie kell a GURU-t, hogy ezekről hírt kapjon. Mit gondolsz Brazil, jól írtam? ( )

István Márk, Budapest

De meg milyen jól. Ezzel a véleményeddel nem vagy egyedül, rajtad kívül meg jó néhányan írtak valami hasonlót. Szóval nem kell elkieseredni valóban lesznek új anyagok, új gépek meg havonta új GURU, bőmmennyire is úgy nevezd ki az utóbbi két számból hogy kethavilappa zúllottunk. Valamennyire rendeződtek a dolgok, így ha a papírgyárosok nem fogják további csillagászati arókat generálni és ti is venni fogjátok a lapot akkor nem lesz semmi baj és nem kényszerülünk ellenőrző fűzetny mérésre összezsugorolni. Na akkor maradjunk most egyelőre ennyiben mert a helyem szépen elfogyott de mint mondtam egy hónap múlva újabb órsz foglalkozás a levro keretén belül. Addig meg nyomuljatok tovább Csóváz.

Brazil

Üh... hiába ez a kisebb meret, így is ugyanannyit kell írnom mint regen.



# CHEAT MODE

## Another World

### Level codes

EDJI, HICI, FLID UBC CCAL EDIL  
FADK, KCUJ, FLAK, LALD, LFEK

## Epic

### Codes for the battles

Breakthrough/Breakout AURIGA

Wipeout (1) CEPHEUS

Wipeout (2) APUS

Glory MUSCA

Blastobjective/Blast PYXIS

Galactic Storm CETUS

The new order CORVUS

Retailor FORNAX

Mother of wars CAELUM

## Flashback

### Level codes

Easy	Normal	Hard
BACK	PLAY	CLOP LOUP
TOIT	CARA CINE	ZAPP
CALE GOOD	LYNX	FONT SPZ
SCSI	HASH BIOS	GARY
FIBO HALL	PONT	TIPS

## Moklar

### Level codes

6752	2845	3559	1015
9822	7541	2665	2466
1331	1802	0791	1204
2290	8311	2332	2578

## Panza Kick Boxing

### Efficient boxer

A - 34, B - 5, C - 17, D - 11, E - 8  
F - 32, G - 4, H - 33, I - 1, J - 55  
K - 10, L - 25, M - 16

## Ants

L 1. INTRO	L 29 CASTOR
L 2. NITRO	L 30 ICED
L 3. PRISON	L 31 DONKEY
L 4. TYRELL	L 32 ROBOMAN
L 5. FORD	L 33 SUBRUN
L 6. KLINGON	L 34 BLISTER
L 7. POLICE	L 35 PANDORA
L 8. JUMP	L 36 HOPE
L 9. EDEN	L 37 ETHEREAL
L 10. AADVARK	L 38 VISTA
L 11. P TAU	L 39 ANGST
L 12. REGULUS	L 40 TEMPER
L 13. SABRE	L 41 STEEL
L 14. RASTA	L 42 MONGOOSE
L 15. TERRA	L 43 FLAME
L 16. EMPIRE	L 44 EXOFRAME
L 17. OEDIPUS	L 45 SCORE
L 18. ULYSEES	L 46 AYURSO40
L 19. KRAKEN	L 47 NEMO
L 20. FLEECE	L 48 MEGA

## L 21 INDEX

L 22. XENEX  
L 23. KIRK  
L 24. FIREFOX  
L 25. PREACH  
L 26. CHORD  
L 27. TOCCAIA  
L 28. PLAIN

## L 49 INGOT

L 50. WRAITH  
L 51. YTANGA  
L 52. IBSEN  
L 53. NATION  
L 54. JUXTA  
L 55. WURZEL  
L 56. FIN

## Bangboo

01 - BEGINNERS • 02 - GLAXON  
03 - INSIDERS • 04 - PLEASURE FUTURE  
05 - FRIENDS • 06 - HELP ME  
07 - GRABBERS STONE • 08 - SILENT REST  
09 - SCRAMBLE SCUMB • 10 - JILPONGIUSA  
11 - RADIO NOISE • 12 - DARK SIDE  
13 - HINTERS HUNT • 14 - STAY A WHILE  
15 - FREEHOLD • 16 - OLYMPIC DAYS  
17 - BLOWING AWAY • 18 - CITADELS  
19 - SIRIUS • 20 - STAGNATION  
21 - ON THE RUN • 22 - TWINDOWN  
23 - SPLATTER • 24 - PREFECT  
25 - VULCAN • 26 - COSMIC WINDS  
27 - KLONDIKE • 28 - BURG BUDDY  
29 - UNDER A STONESKY • 30 - PYRAMIDIOS  
31 - CROSSROADS • 32 - MATICIAN  
33 - PARALLAX • 34 - SUSPENSION  
35 - SPELLSINGER • 36 - SILVERSTAR  
37 - GRIZZLY • 38 - QUICKSHOT  
39 - SUMLINE • 40 - ENEMY UNSEEN  
41 - PINGPONG • 42 - HILLTOP  
43 - ONLY FORWARD • 44 - HIDEAWAY  
45 - IMAGINATION • 46 - BLUBBER  
47 - TEARS OF COLOR • 48 - FIRE  
49 - SPANISH LADY • 50 - PUBLINERS  
51 - BIGSHOT • 52 - GUMSHOE  
53 - AKIRA • 54 - BLUES  
55 - STRONG HELL • 56 - THE GUIDE  
57 - PUSH OR PULL • 58 - HIDE AND SIKE  
59 - HOLIDAY IN SPACE 60 - HOMO SUPERIOR  
61 - SWINGING FOOLS • 62 - REDROSES  
63 - AQUARIUM • 64 - LITTLE DEVIL  
65 - A BAD DAY • 66 - SWINGING DEATH  
67 - SUGARLAND • 68 - BUBBLEGUM  
69 - NEVERMIND • 70 - DARKNESS  
71 - TOO MUCH • 72 - YIPEEHIYEE  
73 - MANHATTAN • 74 - TIME AND AGAIN  
75 - GHOSTWORLD • 76 - ALTERNATE  
77 - THE DEAD • 78 - GARDEN OF PHARAO  
79 - SHAKE A COKE • 80 - HURRY UP  
81 - FLOWER POWER • 82 - ARROW  
83 - FIRESTAR • 84 - FACING QUESTS  
85 - VALHALLA • 86 - JUMPY  
87 - MOONBASE • 88 - WHAT A GAME  
89 - KNOCK KNOCK • 90 - FOLLOW ME  
91 - ROTOR • 92 - LETS GO  
93 - AGGLOMERATE • 94 - CRAZY  
95 - SHUTUP • 96 - GETIT  
97 - BUG • 98 - HAPPY BIRTHDAY  
99 - GOOD LUCK

## Fears

level1: 6D7FBC0F level2: 6DFB8C0F  
level3: 6C77BC0F level4: 6CF38C0F  
level5: 6F6F8C0F

## Paradox

01 --Nothing..	02 SPHERE
03 CIRCLE	04 TURKEY
05 ROUND	06 LOGICAL
07 TIME	08 ELECTRIC
09 FRIED	10 ILLUSION
11 QUAD	12 MARBALL
13 BALLSA	14 ENIGMA
15 CHIPS	16 SOLVE
17 PUZZLE	18 FRY
19 BALLMAN	20 CHEATABALL
21 CLUE	22 ONEWAY
23 MANIAC	24 MOVABALL
25 BALLANTICS	26 CLEVER
27 TSC	28 TERRIBALL
29 GRID	30 BIGGEST
31 KEYPUR	32 FAKES
33 TRICKI	34 TIME OUT
35 ONOFF	36 LIGHTS
37 SWAPPERS	38 WOTHE
39 GRIDLOCK	40 JELLY
41 GUTS	42 FALSE
43 FLICK	44 TOMB
45 JUMPER	46 MEETBALLS
47 MULTI	48 RADIUS
49 KEYHOLE	50 JOHNNYBALL
51 REVERSE	52 SLIME
53 BEND	54 BACKSWAP
55 COMPASS	56 OTHERSIDE
57 BALLARIX	58 INVIS
59 SCOREI	60 BALLIE
61 POKE	62 IRON
63 CAREBALL	64 SPHERIC
65 LOGICAL 2	66 LLAB
67 CHEEK	68 BALLSI
69 BLACK	70 ORDER
71 SAD	72 AIRBALL 7
3 POTTY	74 JOCKY
75 GOON	76 YUK
77 THINAIR	78 SLOPP
79 FOZZY	80 HA!
81 HYPNO	82 SHEEP
83 ROTATE	84 KING
85 EYEE	86 HORRID
87 ZIPP	88 ABACUS
89 CUBE	90 SNOOKY
91 FLUSH	92 FANTASY
93 EDGE	94 WOODOO
95 DARKLORD	96 ZAPP
97 GRIZZ	98 HEAT
99 FUSION v.	100 ANGEL

## Timekeepers

A save mentes első két byte-ja határozza meg a szintet és a pályát.

# 

## ChaosPro V3.0.116

### Egy igényes

Egy újabb fraktalokból képet számoló program? Igen, de ezúttal egy olyan, mely rendkívül sok szolgáltatást nyújt, igaz csak megfelelő gép esetén... A fraktalok kapcsán kötelező gyakorlatnak számító Mandelbrot és Julia halmazok mellett a program beépített formulái közé tartoznak az ún. elágazás-diagramok, a dinamikus rendszerek, plazma (2 dimenziós Brown mozgás), Lyapunov tér, IFS (iterated function systems), Lidenmayer rendszerek, diffúzió, továbbá a Brown mozgás.



E formulák sok esetben csak a fraktalok legteljesebb rajongóinak mondanak valamit, azonban a mellékelt dokumentációban lehetőség van az elméleti alapoknak is utána nézni. A dokumentáció tanulmányozása már csak azért sem árt, mert lehetőség van saját kepletek beépítésére is. E programmal lehetőség van animációk készítésére is, így nemcsak állóképekben gyönyörködhetnek a rajongók.

Egyetlen probléma a megfelelő gép. A program minimalisan 68020 processzort igényel koprocesszorral párosítva. E mellett még OS2.0-ra is szükség van a használatához. A sebességét tekintve nem tartozik a leggyorsabbak közé, de támogat több grafikus kártyát is. Ezek után már jó hír, hogy a program public domain, azaz teljes változat, mely nem tartalmaz korlátozásokat. A 3.0-as változattal egy egészen új lehetőség is van,

melynek révén Envoy alapú hálózatban a fraktalok számolásában a hálózat valamennyi gépe részt vehet.

## Dupfinder v1.0

### Melyek azonosak?

Előbb-utóbb mindenki hard diskjén egyes file-ok több példányban fognak létezni, annak ellenére, hogy ez nem mindenesetben áll a szándékában. Az azonos file-ok megkeresése nem kis feladat, de a dupfinder segítségével alaposan megkönnyíthető.

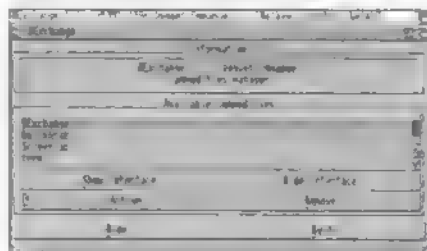
A program egyedülálló módon lehetőséget biztosít arra is, hogy az azonos, de eltérő névvel rendelkező file-okat is meg lehessen találni. A szolgáltatások közé tartozik, hogy nem csak egy könyvtár adható meg, hanem több is, melyek között is elvégzi az összehasonlítást (továbbá az alkönyvtárak sem jelentenek akadályt...).

A C-ben írt program freeware, a szerző mellékelte a forráskódot is. Egyetlen probléma van a használatával, a sebessége. Egy nagyobb disk összehasonlítása még gyorsabb gép esetén is órákat vehet igénybe.

## BGUI-Exchange 1.2

### Egy klón

Ha egy programozónak semmilyen más (értelmes) ötlete sincs, akkor kiválaszt egyet a rendszer parancsok közül és ír egy hasonlót, mely legálább annyit tud mind az eredeti



Ez a program is hasonló okokból született, jelenlegi változata még csak abban tér el, hogy a bgui.library rutinjainak használatával átmére-

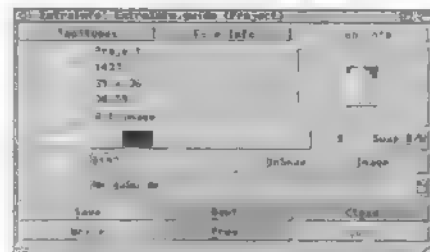
tezhető grafikus felülettel rendelkezik. A későbbi változatokban ARexx interface-t is ígér a szerző, mely révén némileg bővülnek a felhasználási lehetőségek.

A szabadon terjeszthető program Giftware, a szerző nem szab határt az általa elképzelhető ajándékoknak.

## ExtraInfo V1.3

### Több állítás, egyszerűbben

A Workbench screen menüjen keresztül elérhető Information funkció helyettesítésére szolgál ez a két darabból álló segédprogram. Az együttes első darabja a tulajdonképpeni kibővített tudású Information program. Ennek segítségével nem csak adatok kérdezhetők le, hanem a rendszemél jóval kényelmesebb formában lehetőség van azok módosítására is.



A módosítható adatok között olyanok is szerepelnek, melyek megváltoztatása a rendszer segítségével más menüpontok használatával, vagy csak más segédprogramok segítségével történhet. Ilyen pl. az ikonok pozíciója (numerikusan), vagy a file-ok verzió információinak lekérdezése, hogy az ikonok 0-s és 1-es színének felcserélése ne is legyen említve.

A másik program a menüben cseréli ki a funkciót, így az indítása után a WB Information menüpontja az ExtraInfo-t fogja elindítani.

A programok freeware-ek, működésükhöz OS2.04+-t igényelnek.

(JOCO)



# MusicLine



Ha valaki Amigan jó zenét akar szerkeszteni, akkor két dologra lesz feltétlenül szüksége. Az egyik az a tehetség, melyet a mindenható mindenkinek kénye-kedve színt oszthat, a másik pedig egy jó zeneszerkesztő. Nos, mivel Ysthen helyett talentumot adni nem tudok, így inkább egy music editor ismertetését látom celszerűnek.

A Music Line Editor nem egy szokványos értelemben vett "trekker", mivel e program elvileg ötvázi az eddig ismert zeneszerkesztők valamennyi tulajdonságát. Az elvileg szó azért került a mondatba, mivel a teszteléshez használt A3000/25-ös gépen bizony egyszer-kétszer kiírta azt, hogy kevés neki a CPU teljesítmény. Igaz, ez csak akkor történt, amikor nyolccsatomás mesterkedésre akartam rábírni mindenféle effektekkel együtt. A program négy éves kemény fejlesztés eredményeképpen született, és a lehetőségeket megtekintve talán nem tett el hiába az a négy év. Felsőroláskeppen néhány paraméter: 4/8 csatorma, 5 oktáv, max. 128 lépeses szólamok, 255 hangszer és hullámforma, valós idejű part transpose, max. 127 kB sample méret, rugalmas hangszerstruktúra (vagyis hangszerünkkel mindentelét csinálhatunk), valós idejű hullámforma effektek (transform, phasing, max, resonance, filter), animation (lényegében samplét csinálhatunk szintet-

kus hangokból) és ami szentem a legnagyobb, ütemenként egyszerre öt effektet lehet keverni. A program jövőbeli verzióban ígérnek sample/waveform editort, MIDI támogatást, új effekt parancsokat, több keyboard shortcuts-t, valamint azt, hogy több csatornát káthatunk egy időben. Az új verzió(k) beszerzését illetően lásd a Guide file-t!

kepernyővel, a sequencer és az instrument editorral rendelkezünk. A sequencer hagyományos, alul a szólamokba a hangokat, míg a fenti képernyőn a szólamok sorrendjét tudjuk editálni. Zavaró lehet (trekkekkel nevelkedetteknek), hogy egyszerre csak egy részt (part) látunk (ebben a verzióban – lást fentebb), így jobban oda kell figyelni az időzítésekre és ütemek egybeesésére.

Bár e szempontból meg tudom érteni a készítőket, mivel a part editorba be kellett férnie az öt effekt-vezető oszlopoknak is. A programban használható effektparancsok szintaktikájáról a HELP billentyűvel kérhetünk infót.

A sequencer egy sorának telepítése:

A legelső két szám az aktuális

pozíció, ez után csatornánként öt szám következik (A8B CC-vel fogom jelölni ezeket).

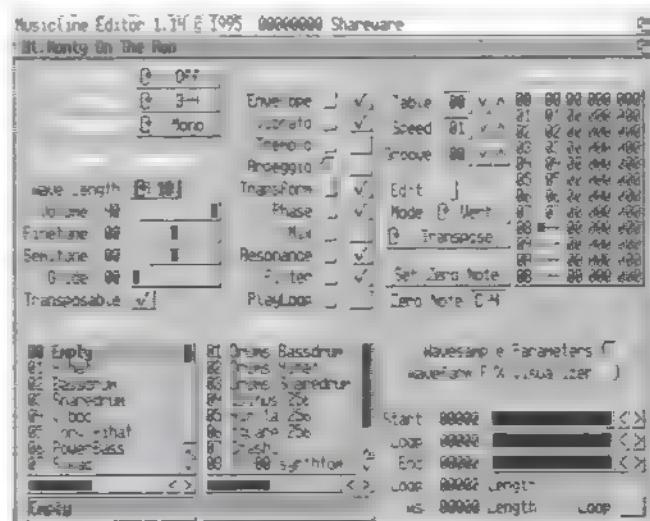
A sequencerben használható effektek.

A=0: transpose. BB az aktuális part száma. A transpose mértéke (CC) az egész partra van vonatkoztatva. Ez annyit tesz, hogy az itt szereplő értéktől függően a program az egész partot lejjebb vagy feljebb játssza le (hasznos pl. oktáv- vagy hangnerváltásnál, nem kell új partot csinálnunk). Normál lejatszása CC értéke 00

A=W (wait), III. pause jel (mint az audio-video berendezéseken); BB=hossz, CC=sebeség.

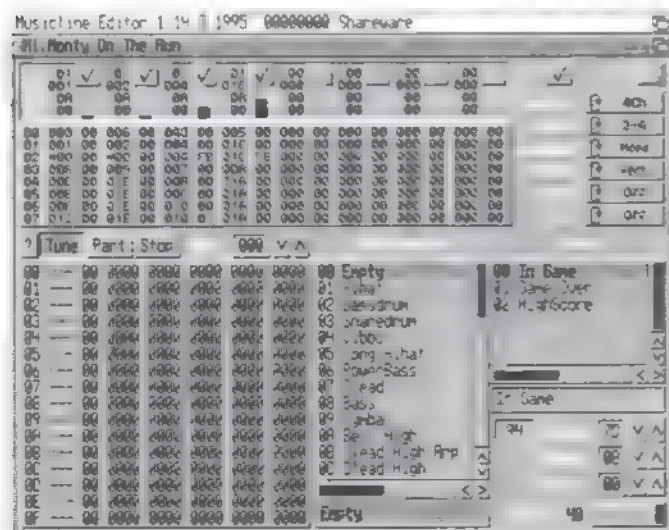
A=J (jump), III. felfele nyíl: visszaugrás. BB=pozíció, CC=ugrasok száma.

Csupán (egyelőre) két fő



A programnak betöltéskor igen egyszerű tracker kinézete van, de ez ne tévesszen meg senkit. Első próbálkozások előtt érdemes meghallgatni a minta zenéket, melyek erősen chip-music modjara szólnak, de a figyelmesebb hallgató rögvést észreveszi a teltebb hangzást és a szinte maradéktalan SID feelinget (aki nem tudná, az Amiga-

nak nincsenek programozható szűrői, ellentétben a C64-ben használt SID-dei, így a "lebegtető" és más jóhangzó effektek a CPU-nak kell vagy "real time" kiszámolni, vagy pedig egy hullámformára előre kiszámoltatni).



A=E (end of voice), III. kis négyzet: zene vége. BB, CC nem használt.

A sequencer többi része nem hiszem, hogy barkinek is problémát okozna. Beállíthatjuk a playmodet (4-8), a billentyűzet-oktávafogását, poly- és monofoniját, a kurzor mozgását editálás közben, a scrollozást és a lejátszás követését. Az instruments ablakból az éppen használatos hangszert, a Tunes-ból pedig a zenét választhatjuk ki. Beállítható még a sebesség, a tempo és a groove értéke, ami e kettő tartományt határozza meg.

Menjünk most át az instrument editor képernyőre. Az első szembeeső dolog az Instruments F/X, ahol szabályozni tudjuk az összesen 10! effektet. Nézzük csak őket szép sorjában.

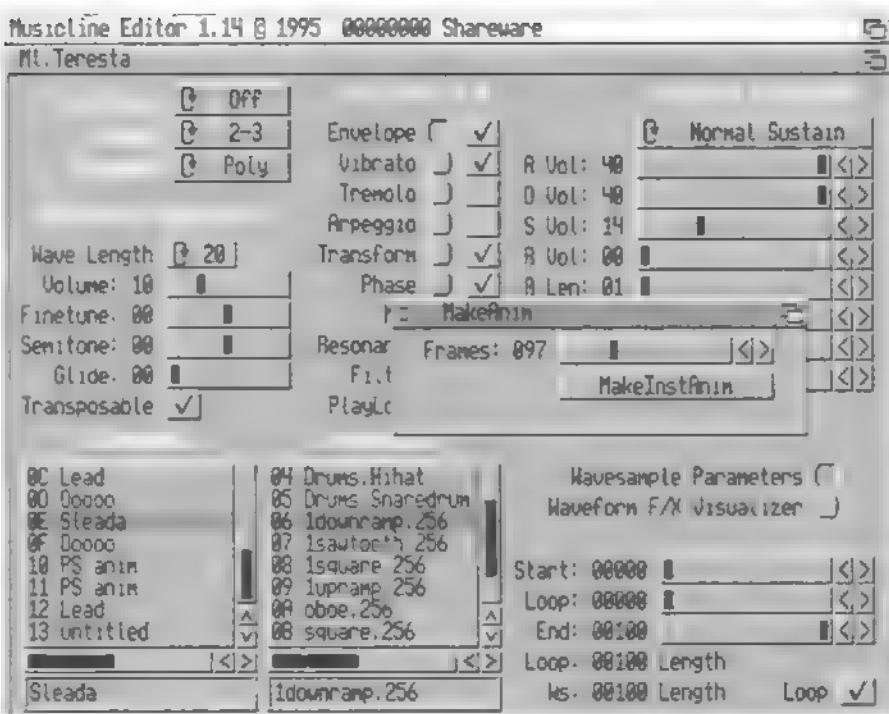
**Envelope** burkológörbe (amikor az építéspan munkas utalja este a reggelijét...). Ez egy szabványos ADSR generátor. (ADSR=attack, decay, sustain & release, magyarul tehát felfutás, engedés, kitartás és lecsengés a jó definíció. Aki már szerkesztett hangszert Sonix-ban, az tudja, hogy miről is van szó.) Ezeknek a pontoknak két értékük van (kétféle koordináta-rendszer), hangerő és hosszúság.

**Vibrato**: vibráltatja krsna neverit, vagyis most csupán hangszerünket. Magyarabban a hangmagasságot tologatja a beállított értékek szerint.

**Tremolo**: ugyanezt teszi, csak a hangerővel.

**Arpeggio**: igen összetett effekt, nevezzük talán pimprupluplu-nak. Lényege az, hogy az effektet ugyanúgy fel kell építeni, mint a part editorban. Segítségképpen a guide file tanulmányozását és sok kísérletezést ajánlok.

**Transform**: maximum 6 hullamforma morfolására van itt lehetőségünk (5 + az alap). Useful effect.



**Phase** fazismoduláció, mely előbbre, teltebbre teszi a hangszert hangzását.

**Mix**: két hullamformát keverhetünk. Ha mindket hullamforma azonos, akkor nagyon jó Chorus effektet kitalálhatunk.

**Resonance**: tura effekt. Vibráltatja a hangot, de a lényegére kísérletezteskor biztosan mindenki rajon.

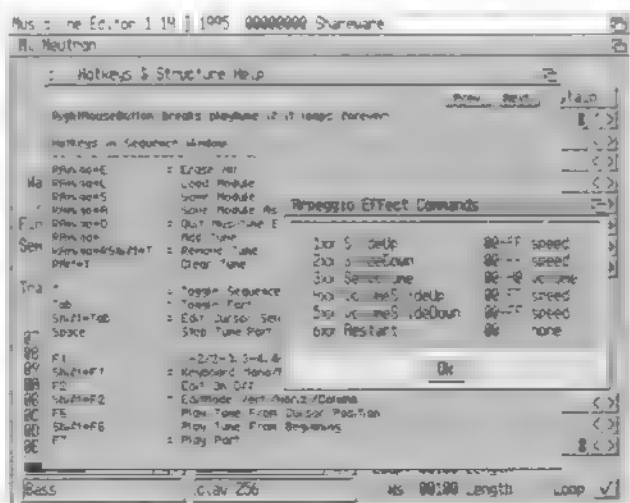
**Filter**: aluláteresztő vagy "resonance" szűrő. Leginkább lebegtető hatásként tudom leírni az eredményt.

**PlayLoop**: hangszerünkön belül loopolhatunk egy részt. Hasonló a MakeAnim-hoz (lásd lejjebb), csak többek között ez nem kerül akkora CPU-időbe.

Ami itt meg említésre méltó az a MakeAnim menüpont, ahol is "újraszámoltatott" szintetikus hangszereket hozhatunk létre. Ez nagyjából annyit tesz, hogy a rövid hullamformát virtuálisan meghosszabbítja, így az jobban használható bizonyos effekttekre. Aki többre kíváncsi, annak megintcsak a Guide file-t tudom ajánlani.

Egyet tartottam leírni valónak a Musicline editorról. Remelem a kezdőknek elég erőt ad az elinduláshoz, a profik pedig nagyjából áttájtják a program lehetőségeit. Nekem azért kedves nagyon a program, mivel tökéletes analog szintetizátoros hangzásokat lehet belőle kicsirolni anélkül, hogy orakig kísérletezzenek egy hullamforma loop-pontjának a beállításával. A használható effekték is nagyon jók, csak egy bizonyos határ felett elkéi a turbokártya (vagy fastram). A proggi ProTracker Modul kompatibilis, így bárki betöltheti régi szerzeményeit egy kis re-designolásra. A hivatalos hardware-igény mindössze 20-as KickStart, bár melegen ajánlott egy 1200-es bővítő (ha teljesen ki akarjuk aknázni a lehetőségeket). A program általam tesztelt verziója shareware, így nem lehet gond a megszerzése (üres lemez + bonték belyeggel).

M D White Ful





A GURU Lapkiadó  
céges és magán  
terjesztőket keres  
vidéken!

Számítástechnikai és  
egyéb üzletek  
jelentkezését várjuk a  
113-0114-es  
telefonszámon.

Kedvező terjesztési  
feltételek!

## SONY MUSIC JÁTÉK

GURU 95/9

A nyertesek:

Liebe István, Vecsés  
Hertvig József, Túrkeve  
Korosa Olivér, Mosonmagyaróvár  
Balogh P. Zoltánné, Sátoraljaújhely  
Koós Miklós, Balatonvilágos  
Vojtarek Gábor, Salgótarján  
Huszarek Miklós, Budapest  
Bakó Tamás, Budapest  
Nagy Gergely, Ózd  
Kovács János, Tata

Gratulálunk a nyerteseknek, a  
nyereményeket a Sony postán küldi el.

## INTERAKTÍV KIVÁNSÁGLAP

1. program kódja
2. program kódja
3. program kódja
4. program kódja
5. program kódja


Egyéb kívánság (játékprogram) .....

Egyéb kívánság (lel. program): .....

Név: .....

Cím: .....

### Megrendelőlap

PC GURU 93/1  
PC GURU 93/2  
PC GURU 94/1  
PC GURU 94/2  
PC GURU 94/3  
PC GURU 94/4  
PC GURU 94/5  
PC GURU 94/6  
PC GURU 94/7

PC GURU 95/1-2  
PC GURU 95/3  
PC GURU 95/4  
PC GURU 95/5  
PC GURU 95/6  
PC GURU 95/7  
PC GURU 95/8  
PC GURU 95/9  
PC GURU 95/10  
PC GURU 95/11  
PC GURU 95/12

.....db \* 120 Ft =

Ft

.....db \* 170 Ft =

Ft

GURU 92/1  
GURU 92/2  
GURU 92/3  
GURU 92/4  
GURU 92/5  
GURU 93/1  
GURU 93/2  
GURU 93/3  
GURU 93/4  
GURU 93/5  
GURU 93/6  
GURU 93/7  
GURU 93/8  
GURU 93/9-10  
GURU 93/11  
GURU 93/12

.....db \* 70 Ft =

Ft

GURU 94/1  
GURU 94/2  
GURU 94/3  
GURU 94/4  
GURU 94/5  
GURU 94/6  
GURU 94/7  
GURU 94/8  
GURU 94/11  
GURU 94/12

.....db \* 100 Ft =

Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat  
utánvélteli kiadók ut a részemre  
küldjék bevezetés csekkel

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat

Összesen:

Árunk a postaköltséget nem tartalmazza!

.....Ft

Kérem, hogy küldjenek a részemre belvételési csekkel az alábbi előfizetési

☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)  
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)

☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3000 Ft)  
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1500 Ft)

☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)  
☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

Ft

# FILMVILÁG

STYRENDON - 1997. JÚNIUS

Ugyan az előző számban már beharangoztam ezt a filmet, de most ismételtén szólnék róla, mert ebben



a hónapban, tehát márciusban lesz a bemutatója és az infóból se semmi elég. Ennek megfelelően most nem a történetről szólnék, hanem a technikai csemegéről. A Játékháborúban szereplő valamennyi teremtmény valóban létezik a virtuális térben. A megmozgatott tárgyak és figurák mindegyikéről számítógépes modellel készült. A filmhez csaknem kétezer ilyen modellt készítettek. A dialógusokat, berendezéseket CAD-rendszerekkel tervezték. Tehát az alkotók mindent megtettek azért, hogy ne egy steril, rideg világot, hanem egy maximálisan reálisnak tűnő, működő teret hoztak létre. A film a Walt Disney Pictures és a Pixar Animation Studios közös vállalkozása. Amit a Pixarról tudni kell, 1979-ben alakult a Lucasfilm részlegeként, és 1986 óta működik önálló vállalkozásként. A cég korai munkái ismerősek lehetnek a Jedi visszatér, vagy a Star Trek II. (The Wrath of Khan) részéből. A két cég első közös munkája a Kis hableány volt, majd 1991-ben három filmre kötöttek szerződést a Disney cég-

gal, ezzel első gyümölcse lett a közös munkának.

## SZEMTŐL SZEMBEN - HEAT

Neil McCauley nem csupán egy profi bűnöző, ő a legjobb. Miután már lehúzott pár évet a börtönben, nem tervezi, hogy a közeljövőben, vagy valaha is visszatér oda. Bandájával csak nagyobb bűntényekben találkoznak és egy napon kirabolnak egy olyan furgont, melynek rakománya egy halom, bemutatásra szánt részvény. Az akció során többen meghalnak és az ügy Vincent Hannahadnagy kezébe kerül, aki éppoly



profí a munkájában, mint Neil McCauley és a banda leleplezése lehetetlennek látszik, mert a profik nem hagynak maguk után áruló jeleket. De Hanna információs hálózata is olojozotlan működik, s szimatolhatatlanul vezeti nyomra. A két profi közelít egymáshoz, a találkozás elkerülhetetlennek tűnik.

Al Pacino és Robert De Niro nevei

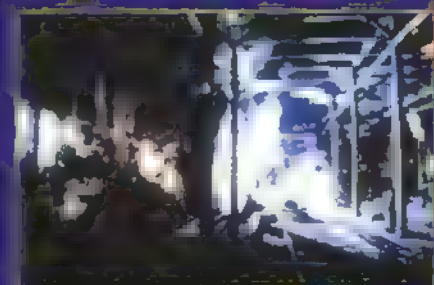
ra azért hiszem sokak számára egy-egy névjeggyel azonos. Tehát ez a film rossz nem lehet, meg kell nézni!

## PÉNZVONAT

Ha Wesley Snipes, akkor akciófilm. Ez persze így, eb-

ben a formában nem igaz, de jellemző. A Pézsvonalban két testvérrel szól a téma. Mindketten a metrótorósaságnál dolgoznak, feladatuk az utasok biztonságának és az értékeknek a védelme. Naponta látják a világ legbiztonságosabb szerelvényét elhúzni a szemük előtt, és sikerül kitervegniük a tökéletes bűntényt. Igen ám, de a két testvér rendőr, így a terv kidolgozása eleinte csak fantáziálásnak tűnik.

A film nem mondható szegényesnek a kaszkadőr-jelenetekben, a sztárok is szívesen kipróbálták magukat néhány helyzetben. "Ebben a filmben olyasmik történnek a metró-szerelvényekkel, amiket néző még sohasem látott." Erre csak egy válaszunk lehet, megnézzük és eldöntjük.



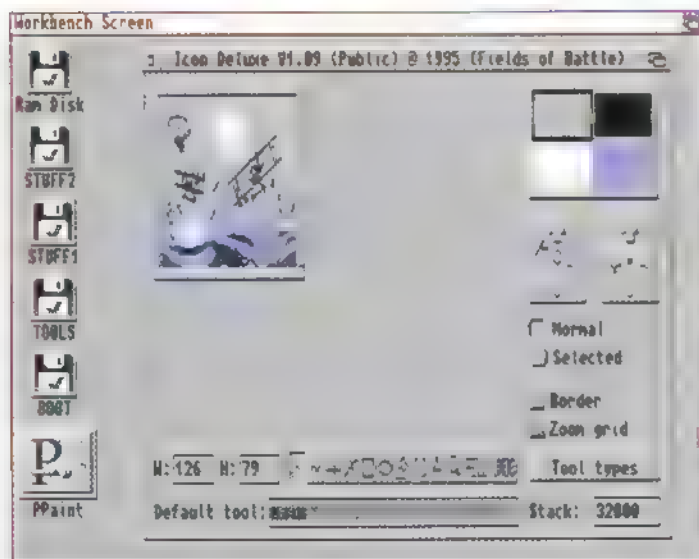
## Toy Story kérdések

1. Milyen állat van a rossz fiú pótlóján?
2. Mi a benzinkút neve ahol Adam és Sam kólnak?
3. Van-e egy nagy maci a játékok között?

A helyes választ beküldők között az intercom jövőtől sorsolunk ki 3 játékos ajándékot. A válaszokat 1996. április 10-ig várjuk a szerkesztőség címére.



# ICON EDITOROK



Már az első Amiga születésénél rendelkezésünkre állt a Workbench, és természetesen ezzel egyetemben az a grafikus rendszer, mely ma is meghatározza egy Amiga screen kinézetét. Sok minden változott ezeken a screen-eken, azonban maig is maradt az az ikonos rendszer, mely az alapja az egésznek. Igazából nem sokan értékelték az ikonokat a régi szép időkben, hiszen csak a nagy gépek (A2000, A3000, majd A4000) tulajdonosai tudták csak kihasználni igazán a Workbench előnyeit. Mióta megjelent az A1200-as, azóta egyre jellemzőbb, hogy mindenki igyekszik wincst is beszerezni gepebe. Ugy gondolom azoknak nem kell ecsetelnem a különbséget, kik már áttértek, míg a mai napig le-

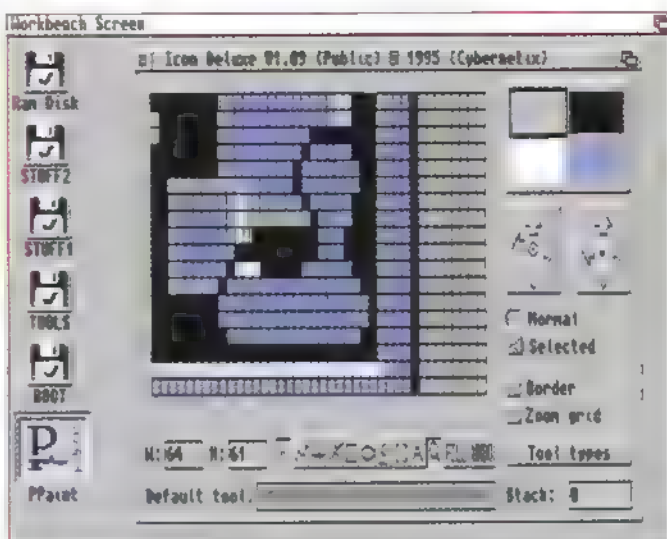
erhjük el legkönnyebben, hogy saját tervezésű ikonokat készítünk a használt programjainkhoz. A most bemutatásra kerülő programok shareware verziók, ezért mindenki elérheti őket szabadon. Mint látni fogjuk két gyökeresen eltérő programról van szó. Az egyik az amatőröknek, míg a másik a profiknak készült. Ugy gondolom mindket program megtalálja majd a saját felhasználót

Icon Deluxe  
Szám szerint a  
v1.09-es verziót

mezezők el sem tudják képzelni a különbséget

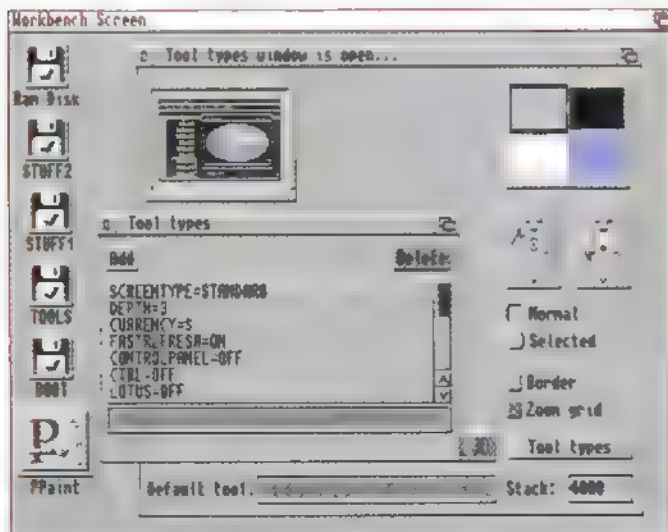
Nos, a hosszú bevezető után lassuk a lenyegét. Mindenki szeretne egyenlőre és persze izlesre formálni a saját gepenek Workbench kepernyőjét. Ezt ugyebár a hátterképek beállításán kívül úgy

pet. Ha nem a megfelelő színmélységű, vagy meretű képet próbálunk meg betölteni, akkor a program némi konverziót fog vegrehajtani. Ha valami extra képet ohajtunk berakni ikonba, akkor nem árt szeretnem egy ADPro használatával csökkenteni a színek számát, valamint a felbontást, mert a program nem tűnt valami korrektnek. Egyebkent a maximális ikon meret 321\*151 pixel, ami valószínűleg mindenkinek az igényét kielegíti. A kezelhetőséget nagyban javítva a rajzoló eszközök nagy száma, valamint ezek logikus használhatósága. A heftajta rajzoló mód, valamint egyes modok fellezett verziója tökéletesen elegendő a műveszi alkotások elkészítéséhez. Két nyíl csoportot találhatunk a programban. Az első a zoom módban levő képet scrollozza a kívánt irányba, míg a másik az egész képet tolja el. Sajnos eléggé hiányosnak érzem ezt a részt, hi-



teszteltem, mely 1995-ben látott napvilágot. A program igazából csak az alapszolgáltatásokkal rendelkezik. Ertelemsszerűen lehet benne tölteni többfajta ikon formátumot, brush, valamint IFF ke-

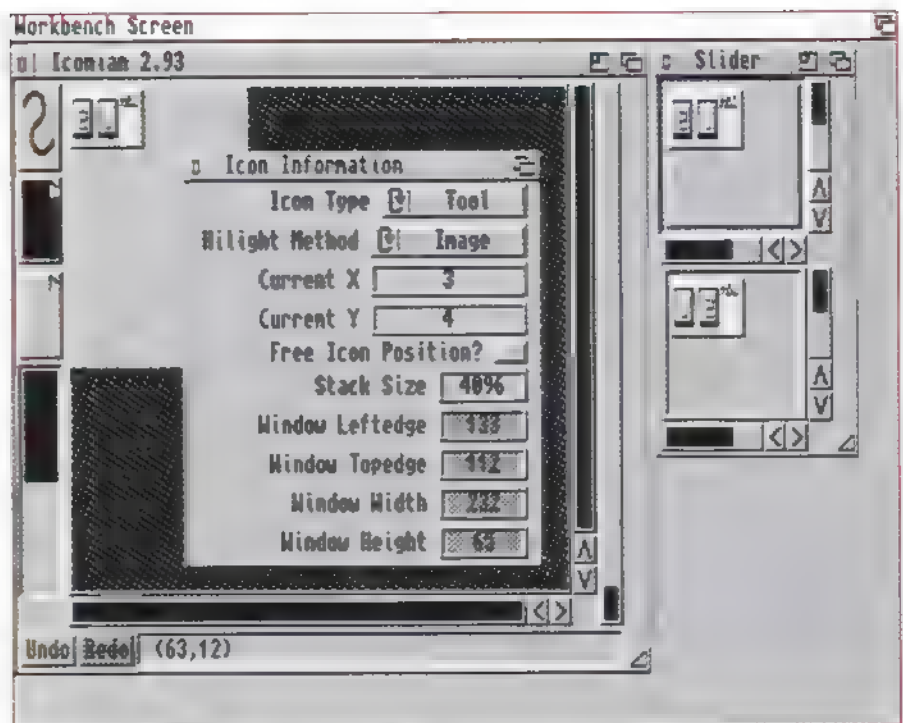
szén nem ártana azért egy állítható zoom, hogy arról ne is beszéljék, hogy a kiscrollázó rész a második nyílaknál egyszerűen letörlődik. További kellemetlenségeket okozott az is, hogy ha csak a normal ikonnal rendelkezünk, akkor csak hosszúság és bonyolult műveletekkel sikerült a Selected verziót is hozzámontírozni az ikonhoz. Szerencsére azért néhány dolog nem maradt ki a programból, így a Tool Type-okat könnye-



dén és kulturáltan beállíthatjuk a programban. Két "extra" szolgáltatást érdemes megemlíteni, az egyik ki/be kapcsolja az ikon borderjét, míg a másik rácsot feszít a felnagyított ikonra

#### Iconian v2.93

Már első látásra komolyabbnak nézett ki a progí és valóban kezelesen és szolgáltatásaiban messze túlszár az Icon Deluxe-n. Inkább csak azokra az érdekességekre és plusz szolgáltatásokra szeretném felhívni a figyelmet, mely értékesé teszi ezt a programot. Az IO műveletek körében mindjárt találunk ilyesmit. Azon kívül, hogy a kész ikont elmenthetjük IFF formában is, nagyon pozitív, hogy felkészítették a programot a programozók igényeire is, így tud ASM, C és E forrást generálni az ikonból. A maximális méret egyébként 256\*250 pixel. A save funkciónál egyébként nagyon pozitív, hogy megadhatjuk, hogy milyen színmelységű és mekkora ikont mentsen a program. Nagyon hasznos (és szerintem alap dolog) a Clipboard használata az összes parancsával egyetemben, mely sajnos az előző programból abszolúte hiányzott. A betöltött brush-okkal való játszódást nagyon jól megoldották a programozók. A brush-t nagyon sokféleképpen torzíthatjuk, nagyíthatjuk, tükrözhetjük, vagy akár forgathatjuk. Külön érdekesség itt, hogy a brush lerakásánál is van lehetőségünk vanálni a kirajzolás kombinációját. Felettebb

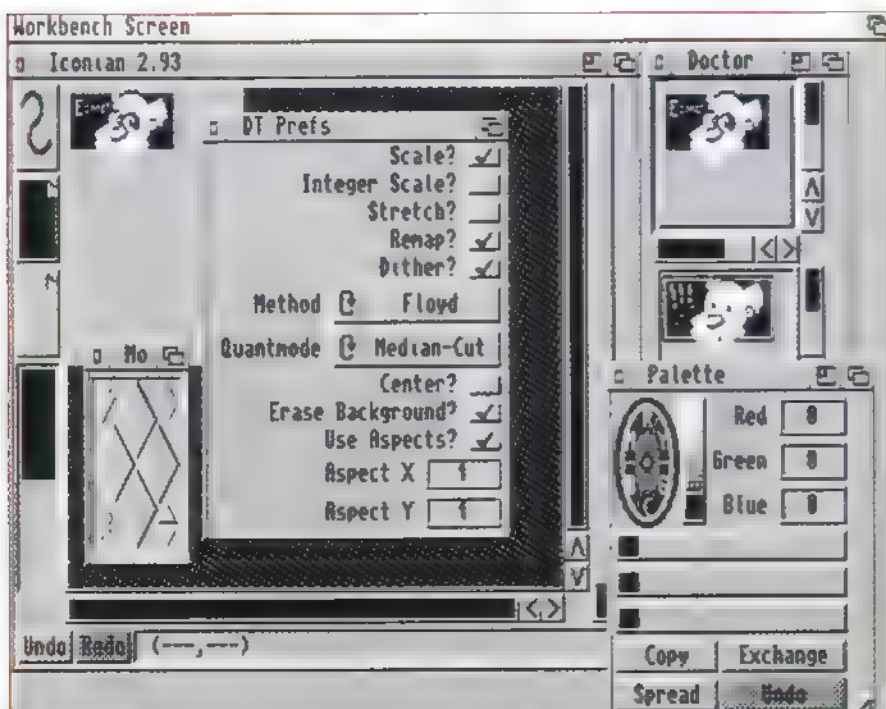


hasznosnak látszik a Recolor utasítás, mely többféle átszínezést hajthat végre. Így megoldható például egy ikon átvitele 1.3-as rendszertől 2.0 alá, vagy éppen egy kisebb színmelységű ikon feltuningolása. Az Icon Deluxe-ben is lehetett szöveget kiírni az ikonra tetszőleges fonttal, azonban itt többfajta text mod közül is választhatunk, hogy a kiírt szöveg milyen viszonyba kerüljön az ikon tartalmával. A rajzoló funkcióink sokban hasonlítanak az előbbiekhöz, azonban van egy szerszámunk, mellyel eddig nem találkoztunk. Ez az Airbrush, melyet gondolom jól ismerünk a rajzolóprogramokból. Min-

denfajta beállítást és információt egy-egy külön ablakban láthatunk a programban, mely nagyban hozzájárul ahhoz, hogy áttekinthetőbb képet kapjunk.

Mint látható az ismerkedés során inkább az utóbbi program nyerte el a tetszesemet. Mindkét program megbízhatónak tűnt, bár az Iconian nagyobb hajlandóságot mutatott arra, hogyha a kijelölt buffer-nél nagyobb ikont töltöttem be, akkor előszeretettel lefagyott. A kezelhetőségben mindkét programnak megvannak az előnyei és a hátrányai, azonban ha az extra szolgáltatásokra áhítozik a felhasználó, akkor mindenképpen az utóbbi programot javaslom. Egyébként azok számára, kik nagyon idegenkednek az ilyen jellegű programok használatától van egy lehetőség, melyet nem igazán szoktak kihasználni az emberek. Mivel már léteznek olyan programok (pl. Ppaint), melyek a Data type-okon segítségével is tudnak kommunikálni, lehetőségünk van arra, hogy kedvenc rajzolóprogramunkban rajzoljuk meg az ikont, majd egy ikon Data typeon keresztül mentjük el. Lehet, hogy ez a legkenyelmesebb megoldás, ki tudja. Mindenesetre a fentebb bemutatott két programot jó szívvel ajánlom minden vállalkozó szellemű munkaadóval díszítőnek.

Bear™





# Hírek

## FrozenFish

Az előző számban közel egy oldalas interjú volt olvasható Fred Fish-sel, de úgy tűnik, hogy Fred mindent megtesz annak érdekében, hogy minden hónapban a GURU lapjaira kerüljön.

E havi hírünk, hogy Fred Fish abbahagyta a FrozenFish sorozat készítését. Az előfizetők márciustól igényelhetik vissza az előfizetési díjakat, vagy nagy kedvezménnyel vásárolhatnak meg bármilyen más Fish CD-t. A Fresh és a Gold Fish sorozatok készítését viszont tovább folytatja.

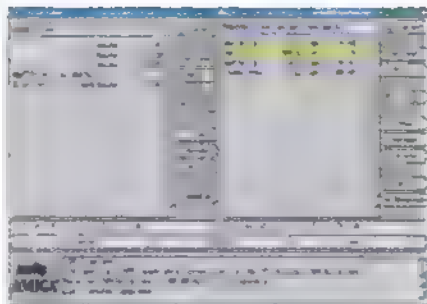
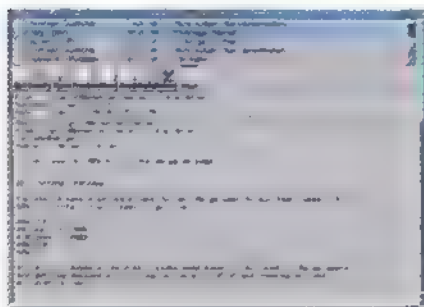
Amiga Library Services  
610 North Alma School Road  
Suite 18  
Chandler, Arizona 85225-3687  
USA

## Amiga Surfer

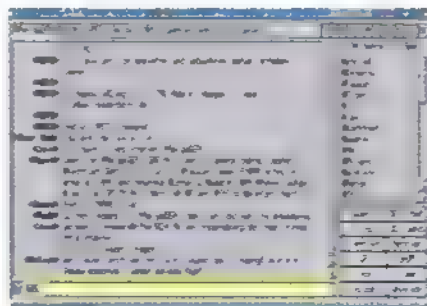
Az előző számban még csak szövegesen tudtunk hírt adni az Amiga Surfer megjelenéséről, azóta képekkel is tudunk szolgálni.



És a képeken kívül még egy információval is rendelkezünk, ami szerint az Amiga Surfer K1 becsí ára 10.990,- ATS.



mely ár az előző számban is leírtak szerint egy A1200-est tartalmaz 260 Mb hard diskkel és 14.4 kbs modemmel, továbbá a software-ket



## Apollo 620

Egy olyan bővítőkártya jelent meg amelyre igazából a legteljesebb Amiga rajongók sem számítottak. Egy 68020 alapú turbókártyáról van szó, mely az A600-as modellhez készül.

Az ACT Electronics által gyártott kártya egy 25 MHz-en működő 68020-as processzort és egy szintén 25 MHz-es órajelű 68882-es koprocesszort tartalmaz. A kártyán memóriabővítésre is lehetőség van, maximum 8 MB bővíthető az egyetlen SIMM foglalatra elhelyezett 32/36 bites memóriamodul segítségével. E memória konfigurálása automatikusan megtörténik és továbbra is gond nélkül használhatók az esetleges PCMCIA RAM kártyák 4 MB méretig.

A kártyával kapcsolatos egyetlen problémát a beszerzése jelenti, mivel nem a "szokásos" trapdoor kialakítású bővítőről van szó. A turbókártyát az A600-ban található 68000-es processzorra kell szerelni. Mindenesre a kártyával bővített A600 a hírek szerint legalább olyan gyors lesz mint egy A3000-es.

Az ára £134 99

## Light ROM 3

A nagysikerű első és második rész után nem váratott magára sokáig a harmadik Light ROM CD. Ez azonban nem

egyszerűen egy CD, hanem egy három CD-ből álló gyűjtemény

Az első CD 4500 Lighwave objectet tartalmaz kategóriák szerint csoportosítva Többek között: anatómia, repülés, botanika, épületek, berendezési tárgyak, effektek, szabadidő, háztartás, logók, zene, hajók, űr, sport, szerszámok és járművek. Minden objecthez tartozik egy preview kép IFF, TARGA és JPEG formátumban. E CD-n is megtalálható a Light ROM-ok szokásos képgyűjteménye, mely világ minden táján Lightwave-vel készített képekből áll.

A második CD-ROM az egyéb formátumú object-ek tárháza. 175 MB Imagine, 110 MB 3D Studio és 30 MB Sculpt 3D formátumú object található a CD-n. Texturák JPEG formátumban katalogussal, Public Domain grafikus software-ek Amigára és PC-re töltik meg a lemezt. Végül találhatunk még 3D Landscape-eket Lightwave, Imagine és 3D Studio formátumban, továbbá wipe-okat és CG fontokat Video Toasterhez.



A harmadik lemez az ún. DEM ROM. Ezen ezernél több DEM (Digital Elevation Map) található, melyek a World Construction Set, a VistaPro és a Scenery Animator programokkal használhatók fel (akár PC-n is). Ezek a file-ok jól felhasználhatók valószerű tájképek készítéséhez, melyek akár háttérül szolgálhatnak a 3D programok által kiszámított képekhez. A könnyebb felhasználhatóság érdekében minden DEM file-hoz a topográfiai képük kicsiben képként is mellékelve van.

A három CD-ből álló gyűjtemény ára Angliában: £39.95, vagy a közelebbi Bécsben 690,- ATS

(JOCO)

# CD-ROM ROVAT

A sorozat előző részében ígértük, hogy folytatjuk a FileSystem-ekkel kapcsolatos vizsgálódásokat

A következő filesystem a Commodore által a 3.1-es rendszerhez adott 40.13-as verzió számot viselő CD-FileSystem. A Commodore által a rendszerbe épített lehetőséghez hasonlóan (pl. CrossDOS) ennek konfigurálásához kapjuk a legkevesebb segítséget (segédprogramot), mindössze CD0 mount listával támogatja a felhasználókat

Alapjában a filesystem működik, azonban amikor jobban megnezzük a dolgokat érdekes megállapításokat tehetünk. Ilyen megállapítás, hogy sajnos teljesen egyéni módon kezeli a file-okhoz tartozó dátum adatokat, ugyanis egy napot hozzáad a tényleges file-dátumokhoz. Emellett szinte el-  
tűnik, hogy nem képes megbirkózni a CD-n található hidden file-okkal, melyeket nemes egyszerűséggel a file hosszával megegyező méretű üres könyvtárként mutat meg. És a rossz pontok között van az is, hogy nem ismeri sem a Rock Ridge, sem a MacHFS formátumú CD-t, így ha véletlenül találkozunk, akkor az előbbi esetben csak egy kicsit (mivel a file-ok eredeti nevei helyett csak 8+3-as rövidítések), az utóbbi esetben meg nagyon (mert semmit sem tudunk olvasni a CD-ről) bosszankodhatunk.



Ja és válogatás is, az egyik állítunk UNIX alatt generált CD-re, mely pl. CacheCDFS-sel rendesen működik úgy döntött, hogy megmutatja a foga fehérjét: először csak az tűnt fel, hogy a file-neveket végig nagybetűből állóvá konvertálta. Később azonban kiderült, hogy ez eltörpül, ahhoz képest, hogy mindenképpen szeretne egy pontot elhelyezni a file-nevben – akkor is ha eredetileg nem volt volt kiterjesztése a névnek. Emiatt sok esetben

nem az AmigaOS nem talál meg file-okat. Hasonlóan zavar van több pont esetén is, mivel a másodikat már nem képes kezelni, onnan levágja a file-nevet... Meg szerencse, hogy nem minden CD-re ennyire makrancos



E hibák ismerete azért fontos, mert Amigara kapcsolódó CD-ROM esetén egyszerűen el lehet felejtetni ezek miatt az OS CDFileSystem-jét, de pl. CD22 esetén mindenképpen szembe kell nézni a problémákkal.

Az AmiCDROM 1.15 egy Public Domain CD filesystem, mely lehetőséget biztosít nemcsak ISO, hanem RockRidge és Mac HFS formátumú CD-ROM-ok olvasására is. Az installálása annyival könnyebb mint a Commodore CDFS esetében, hogy itt kb. 30 kB dokumentáció segíti az egyes paraméterek állítását. Igaz csak a mount file-ban szövegesen állíthatók a "Startup" kulcsszóval... illetve parancssorból a cdcontrol paranccsal,

ami viszont nem kerül elmentésre a mount file-ban.

Beállítható a kisbetűvé történő konvertálás (lowercase, maybeiowercase – ez utóbbi akkor celszerű, amikor vegyes [kis/nagybetűs] file-nevek vannak a CD-n), lehetőség van Rock Ridge CD-k felismerésének engedélyezésére, III. Mac HFS esetben a file-nevek karakterkészletét, III. a szokások aláhúzás jellel történő konvertálására De megadhatók, hogy mi legyen a

Mac HFS CD a data, III. resource fork-ok kiterjesztése

Talán mondani sem kell, hogy az említett (III. hely hiányában kimaradt!) dolgok működnek. És mivel ingyenes programról van szó mindenkinek ja-

vaslom a kipróbálását, sőt akit mélyebben érdekel a dolog lehetősége van utána nézni a dolgoknak, mert a program mellett megtalálható a teljes forráskód is.

A következő filesystem az AmiCD-FileSystem. Ez az előbbieken bemutatott AmiCDROM egy régebbi (1.9-es) változatából születtett és a másikhoz hasonlóan ez is Public Domain (pontosabban Freeware), a forráskódja szintén része a terjesztett változatnak. Lényeges eltérés a másik filesystem-tól, hogy ezzel lehetőség van Mac formátumu lemezek és hard diskok kezelésére is.

A dual formátumú CD-ROM-ok (melyek ISO9660 és HFS részt is tartalmaznak) kezelése leegyszerűsödött: alap helyzetben a ISO rész kerül beolvasásra, ha azonban a lemez behelyezésekor (az ikon megjelenéseig) lenyomva tartjuk a Shift billentyűt, akkor a HFS résszel dolgozhatunk a továbbiakban

Mindössze három szöveg opcióval lehet szabályozni a működését (lowercase, trackdisk, poll), de az alapértelmezések megváltoztatására ritkán (speciális esetekben) van szükség

Az említett dolgok működnek, az egyik CD-men található rejtett file rendszeren látható (bár adhatna neki eltérő file attributumot – igaz más CDFS-ek sem adnak). Olvassa a [leírtaknak megfelelően] a Mac formátumú floppy lemezt is (ha van HD-s floppy drive a gépben, mivel a DD Mac-es lemezek speciális drive-ot igényelnek).

(JOCO)



# Assembly

## PROGRAMOZÁS

Udv mindenkinek!

A gép címe pontosan, amin elérhetők a doksik stb

vax.jozsef.kando.hu

Usemek Amiga-t és passwordnek szinten Amiga-t kell mondanl. Először a help.txt-t töltsétek le, abban találtok pontosabb útmutatást

Ezek után folytassuk ott, ahol abba-hagytuk. Szó volt a multikor mar a sznekről, a bitmap-ekről és értelmezésükről, valamint a DMA működéséről. Ezzel kapcsolatban ígertem egy DDFSTRT DDFSTOP tabkázatot néhány alap képernyőhöz. Kezdjük tehát ezzel!

```
320x256 (lores, non interlace)
DDFSTRT: $0038 DDFSTOP: $00d8
352x283 (lores, non interlace)
DDFSTRT: $0031 DDFSTOP: $00d9
704x283 (hires, non interlace)
DDFSTRT: $0031 DDFSTOP: $00da
```

Ennyi lenne. Persze ezen kívül még sokkal több módosítás lehetséges de en eddig ezeket használtam. Menjünk akkor tovább a témával! Természetesen lehetséges, hogy a Display ablak kisebb mint a képünk. Ilyenkor a képet scrollozhatjuk az ablakban. Vegyük először az egyszerűbb esetet! Tegyük fel, hogy van egy 320x256-os Display ablakunk, de a bitképeink 320x512-es méretűek, azaz függőlegesen kétszer akkora, mint az ablakunk. Ekkor a scrollozást úgy tehetjük meg, hogy a BPLxPT mutatókat állítjuk valahány sorral lejjebb, illetve feljebb. Tehát pl. a bitmapünk \$30000-en kezdődik. 320x512 a mérete, azaz  $320/8 \times 512 = 20480 = \$5000$  hosszú. Először állítsuk a BPL1PT-t \$30000-re. Ekkor a kép felső része fog megjelenni az ablakban. Most vigyük egy sorral feljebb a képet! Ehhez a BPL1PT-t egy sorhosszal arább kell állítani. Egy sornyi adat hossza a bitmapen 40 byte. Tehát adjunk a BPL1PT-hek \$30028 értéket ( $40 = \$28$ ). Ily módon scrolloztuk a képet egy sorral felfelé. Most akkor vegyük a másik esetet, amikor vízszintesen nagyobb a képünk mint az ablak. Legyen pl. egy 400x256-os méretű bitmapünk! Ez  $400/8 \times 256 = 12800 = \$3200$  hosszú lesz. Kezdődjön ez is pl. \$30000-en a memóriában. A bal szélétől kezdve szeretnénk kijelezni, tehát BPL1PT=\$30000. Most egy kicsit gondolkozunk! Tegyük fel, hogy a videosugar elérte a Display ablak első sorát, beindul tehát a DMA. Folyamatosan pakolja ki a képet a sorban, közben állítja a BPL1PT mutatót. Eléri a Display ablak első sorának végét, a

Display ablakunk 320 pixel széles. Byte-okban mérve  $320/8 = 40$  byte-nak felel meg a bitmapen. A sor végen tehát a BPL1PT \$30028-as címre mutat. Igen ám, de a mi elképzelésünk szerint a bitmapünk úgy van megrajzolva, hogy egy sor 400 pixel byteokban mérve 50 byte! A következő sor tehát a \$30032-es címen kezdődik. Honnan fogja akkor tudni a hardware, hogy hol kezdődik a bitmapben a 2. sor? A megoldás igen egyszerű. Van két regiszter, a BPL1MOD és a BPL2MOD. Ezekbe word hosszú adatot kell tölteni és modulo regisztereknek hívják őket. Amikor a hardware eléri a Display ablakunk egy sorának a végét, akkor a modulo regiszterek tartalmát hozzáadja a BPLxPT mutatókhoz. Ha tehát a példánkban maradványt szeretnénk, hogy a képet megfelelően értelmezze a gép, akkor a modulo regiszterekbe 10-et kell tölteni (\$a). Ily módon a \$30028-hoz \$a adódik hozzá, ami \$30032 lesz. A kép kijelzése tehát rendben fog folytatódni. A modulo érték tehát a kép szélességének és a Display ablak szélességének a különbsége. Még egy apró dolog ide: két modulo regiszter van. A BPL1MOD a páros sorszámmú, a BPL2MOD a páratlan sorszámmú bitmapekhez tartozik. Na, akkor most scrollozni szeretnénk a képet vízszintesen. Ha a BPL1PT regiszterünket \$30001-re módosítjuk, akkor a képünk balra mozdul, de sajnos nem egy pixelrel, hanem 8 pixelrel. Világos tehát, hogy a vízszintes scrollozás nem olyan egyszerű azért, mint a függőleges. Van azonban lehetőség finom scrollozásra. Ennek mérete 0-15 köze eshet, tehát 4 biten jelezhető. Ez a négy bit megtalálható a BPLCON1 regiszterben.

Na, most már tudunk scrollozni is, mar csak egy nagyon aprócska dolog van, nevezetesen vannak bizonyos helyzetek, amikor a hardware nem teljesen úgy értelmezi a bitmapeket, mint azt leírtuk. Hogy mire gondolok? Grafikai szolgáltatásokra.

**Dual Playfield:** Ennek lényege, hogy definiálhatunk két, maximum 8 színt képező mezőt, melyeket egymástól függetlenül mozgathatunk. Színezhetünk a két képmező között definiálhatunk prioritást. A kisebb prioritású kép azon helyeken látszik csak, ahol az őt takaró nagyobb prioritású hátterszíne van. Ezt az üzemmódot a BPLCON0 regiszterben a DUAL bit beállításával kereshetjük. A nyolc színből kifelé nyitvánvaló, hogy 3-3 bitmap fűződik össze, megpedig úgy, hogy a páros sorszámmú bitmapek alkotnak egy képmezőt, és a páratlanok egy másikat. A páratlanokból

alot hívjuk a továbbiakban 1 mezőnek a párosokból állót pedig 2-nak. Az 1. képernyő a 0-7, a 2. mező a 8-15-ös színeket használja. Fontos dolog, hogy amennyiben nagyfelbontást akarsz használni, abban az esetben csak 2-2 bitmap, tehát 4-4 szín engedélyezett képmezőnként. A képmezők prioritása változtatható a BPLCON2 regiszter 6. bitjével. A két képernyő egymástól függetlenül scrollozható. A BPL1MOD az 1. képhez, a BPL2MOD a 2. képhez tartozik.

**Extra Halfbright:** A színregiszterek száma 32. Ez a 2. ötödik hatványa. Ez azt jelenti, hogy 5 bitmap normál üzemmódban elfogyasztja a színregisztereket. A 6. bitmap egy felhasználásáról szól a Dual Playfield üzemmód. Van azonban megkettő. Az Extra Halfbright szó szerint különleges féltényerőt jelent. Az első 5 bitmap a már megismert módon meghatároz egy színregisztert. Ahol viszont a 6. bitmapen lévő bit egyes, ott nem a színregiszterben lévő szín, hanem annak féltényerős változata jelenik meg. Mi az, hogy féltényerős? A szín minden komponensét a gép felezi. Ily módon tehát lehetőségünk van egyidejűleg 64 különböző szín használatára.

**HAM (Hold And Modify):** Hát, izé... Az előző mondatot nem kell túl komolyan venni, ugyanis van lehetőségünk egyidejűleg használni mind a 4096 színt. Persze, ezen esetben vannak bizonyos megkötések. Az üzemmód neve szó szerint: megtartani és módosítani. Az elképzelés azon alapul, hogy a természetben ritkán vannak éles kontúr átmenetek. Van tehát 6 bitmapünk. Nézzük egy pontra a 6 bitmap által adott bitsorozatot! Az 4-5 bitek ritkán elő a módosítandó adatot. Ha ezekben 01 van, akkor a jelenlegi pont színének kék és zöld összetevője megegyezik a tőle balra eső pixel kék és zöld összetevőjével. A vörös összetevő új értéket pedig meglepő módon a 0-3 bitek adják meg. Jó vicc, ugye??? Ha a 4-5 bitekben 10 van, akkor a kék összetevőt változtathatjuk, 11 esetén pedig a zöld összetevőt. Ebből azonnal láderul a HAM nagy hátránya: ahhoz, hogy egy tetszőleges színből eljussunk egy másikba, 3 pixelre van szükség. Van azonban valami, ami ezt az utóbbit állítást némileg hamissá teszi. Maradt meg egy bitkombináció a 4-5 biteken, amit még eddig nem használtunk: a 00. Ha tehát ez van a 4-5 bitekben, akkor a 0-3 bitek egy színregiszterre hivatkoznak, és az aktuális pont színe az adott színregiszter színe lesz. A HAM a 0-15-ös színregisztereket használja erre a célra.

Gondolom magatoktól is rájöttetek, hogy ez a legbonyolultabb grafikus mód. A gép is így van ezzel, ezért van néhány megkötés is rá: ha HAM üzemmódot kersz, akkor sem a Dual Playfield (ez igen logikus, nem?) sem a Hires mód nem használható

Nos, ezzel kvazi átneveztük a grafikus lehetőségeket. Tartozok meg egy regiszter összetételalissal, amit most le is tudok:

#### BPLCON0 (\$dft100)

bit 0	Nem használt
bit 1	Külső video szinkronizáció engedélyezése
bit 2	Interlace engedélyezése
bit 3	Fényceruza engedélyezése
bit 4-7	Nem használt
bit 8	Genlock Audio engedélyezése
bit 9	Composite színes üzemmód engedélyezése
bit 10	Dual Playfield engedélyezése
bit 11	HAM engedélyezése
bit 12-14	Bitmapok száma
bit 15	HIRES engedélyezése

#### BPLCON1, (\$dft102)

bit 0-3	Az 1. képmező vízszintes scrollja
bit 4-7	A 2. képmező vízszintes scrollja
bit 8-15	Nem használtak

#### BPLCON2: (\$dft104)

bit 0-5	A képernyő-sprite prioritás
bit 6	Dual Playfield esetén az 1. és 2. képmező prioritása
bit 7-15	Nem használtak

Na, ezek tehát a regiszterek. Van meg valami viszont ami eddig nem volt. Ha Interlace üzemmódot kersz, az nem csak annyiból áll, hogy bebillenteted a bitet a BPLCON0-ban. Szükséges még a Copper speciális felprogramozása is. Hogy miért? Mert az Interlace üzemmód úgy működik, hogy először a páratlan sorokat, majd a következő képfrissítéskor a páros sorokat kell a rendszerrel kijeleztetni. Interlacenél tehát a teljes kép kirajzolása két képfrissítés alatt következik be. Ezért remegnek az Interlace képek az alacsony frekvenciájú monitorokon. Egy példa, hogy világos legyen. Tegyük fel, hogy van egy 320x256 méretű képernyő. A kép Interlace, tehát 320x512-es ebben az esetben. Ilyenkor csinálhatod azt, hogy szétszeded a képed két 320x256-os bitmapre, ezek közül az egyikben sorra a képed páratlan, a másikban pedig a páros sorai vannak. Csinálnod kell két Copperlistát, az egyikben az 1. bitmapre állítod a BPL1PT-t, a másikban a 2. bitmapre, majd ezeket a listákat felváltva hajtatod végre a Copperrel. Ez így működni is fog, de nem ez a hivatalos struktúra. A szokásos struktúrában van egy nagy, a rendes képnek megfelelő bitmaped. Példánknál maradván 320 pixel, azaz 40 byte széles. A kép modulóját 40-re állítod, és az egyik Coplistban a BPL1PT-t a kép elejére, a má-

sikban 40-nel eltolva rögzíted be. Gondoljátok végig! Ez ugyanazt fogja eredményezni, amit az előző, azaz a nagy előnnyel, hogy az eredeti kép, darabolás nélkül van a bitmapen.

Ennyi lett volna mára a rizsa. Jöjjen akkor egy példaprogram, hogy világos legyen mindenkinek minden. A példa egy Hires, Interlace képet fog megnyitni, mert gondolom ez a legerdekesebb. Jövő hónapban találkozunk! Addig is udvozlet, meg minden ilyenek!

Iron Hawk of BioHazard  
e-mail: iron\_hawk@iudens.elte.hu

```
cop1ich = $dft080
incdr include
include hv3.0\exec.lib
include hv3.0\graphics.lib
include hv3.0\intuition.lib
include graphics\glibase
include dos\dosextens
include sajat/inc\cistr
include sajat/inc\registers2

SECTION Main.code
movem.l d1-a6 -(sp)
move.l 4.w a0
lea Pointers(pc),a5
sub.l a1,a1
jsr _LVFindTask(a6)
move.l d0,a3
tst.l pr_CU(a3)
bne.s from_cil
lea pr_MsgPort(a3),a0
jsr _LVWaitPort(a6)
lea pr_MsgPort(a3),a0
jsr _LVGetMsg(a6)
move.l d0 To_Reply-Pointers(a5)
from_cil move.l a3,a1
moveq #127,d0
jsr _LVSetTaskPr(a6)
lea GraphName-Pointers(a5),a1
jsr _LVOpenLibrary(a6)
move.l d0 GraphBase-Pointers(a5)
lea IntuName-Pointers(a5),a1
jsr _LVOpenLibrary(a6)
move.l d0 IntuBase-Pointers(a5)
move.l GraphBase-Pointers(a5),a6
move.l glib_ActivView(a6),oldview-Pointers(a5)
sub.l a1,a1
jsr _LVLoadView(a6)
jsr _LVWaitOF(a6)
jsr _LVWaitOF(a6)
lea sysdma(pc),a0
move.w dmacon(a0)
move.w #0000010000110000,dmacon
brr.s _Main
lea Pointers(pc),a5
move.w sysdma-Pointers(a5),d0
beq #15,d0
move.w #0111111111111111,dmacon
move.w d0,dmacon
move.l GraphBase-Pointers(a5),a6
move.l oldview-Pointers(a5),a1
jsr _LVLoadView(a6)
jsr _LVWaitOF(a6)
jsr _LVWaitOF(a6)
jsr glib_copinit(a6),cop1ich
move.l IntuBase-Pointers(a5),a6
jsr _LVResetDisplay(a6)
move.l 4.w a6
move.l GraphBase-Pointers(a5),a1
jsr _LVOpenLibrary(a6)
move.l IntuBase-Pointers(a5),a1
jsr _LVOpenLibrary(a6)
```

```
tst.l To_Reply-Pointers(a5)
beq.s from_cil2
jsr _LVOpenLib(a6)
move.l To_Reply-Pointers(a5),a1
jsr _LVReplyMsg(a6)
from_cil2
moveq #0,d0
movem.l (sp)+,d1-a6
rts
Main
beq.l a Copperlistakba a bitmapcímeket
move.l #Pic,d0
move.l #mycop,a6
lea Cop11-mycop(a6),a0
swap d0
move.w d0,2(a0)
swap d0
move.w d0,6(a0)
add.l #88,d0
lea Cop12-mycop(a6),a1
swap d0
move.w d0,2(a1)
swap d0
move.w d0,6(a1)
toroljuk a képet
move.l #Pic,a2
move.w #12451,d0
torol cil,(a2)+
dbrt d0,torol
majd rajzolunk valamit a képre
move.l #Pic,a2
move.w #21,d0
rajzol move.l #0000ff,(a2)+
adda.w #88*5,a2
dbrt d0,rajzol
kepadatok beállítás
move.w #88,bpl1mod
move.w #51473,dw1str1
move.w #538a3,dw1stop
move.w #50031,dw1str1
move.w #500a5,dw1stop
move.w #50000,color0
move.w #50ff,color1
ta ciklus, itt váltogatunk
nem túl szabályosan, de mindig
megvárjuk a következő elektronkort
cil.b d0
loop cmp.b #5ff,$dft006
bne.s loop
tst.b d0
beq.s egyik
move.l a0,cop1ich
bra.s eger
egyk move.l a1,cop1ich
eger eor.b #1,d0
dbrt #6,$ble001
bne.s loop
rts
----- Pointers Datas
Pointers
GraphBase ds.l
IntuBase ds.l
oldview ds.l
To_Reply dc.l 0
GraphName dc.b "graphics.library",0
IntuName dc.b "intuition.library",0
SysDMA dc.w 0
----- Coplists
SECTION mycop.data.c
mycop
Cop11 CMoveL 0,c_bpl1pth
CMove %1001001000000100,c_bplcon0
CustEnd
Cop12 CMoveL 0,c_bpl1pth
CMove %1001001000000100,c_bplcon0
CustEnd
----- Picture -----
SECTION Pic.data.c
Pic
ds.b (704/8)*566
```



# AMOS THE CREATOR

## CSINÁLD MAGAD EXTENSION 2.

Az előző alkalommal áttekintettük egy Amos Pro extension forrás programjának szerkezetét. A továbbiakban sorra kerülő témák mind a bemutatott programba illeszthetők. Mindenhol hivatkozni fogunk arra, hogy az előző számban közötti lista mely részébe mit kell illesztenünk.

Elsőször is mezzük, mi történik mikor betöltjük az Amost. Sorra veszi extension szám szerint az extension-eket. Miután betöltötte, elugrik a legelső (L0) címkehez. Ez a 'Cold Start'. A második (L1) címkeig terjedő részen a következőket helyezhetjük el:

- ellenőrzések. Adott-e minden, valamennyi parancs végrehajtásához. Memória, rendszer verzió számok.

- megszakítási rutinok. Mindazon rutinok, melyek futását nem a parancsok végrehajtása eredményezi, hanem megszakítások. VBI.

- adat zóna. A rutinok konstans adat területe.

- rutinok, amelyeket az Amos hív meg a Default, a Run, quit, System, End parancsok végrehajtásakor, illetve a bankok váltásakor.

### Adat zóna

Utasításainknak bemenő adatként nem csak a paraméterek szolgálhatnak, hanem olyan konstans adatok, melyekre esetleg az extension több részének is szüksége lehet. Ezeket az adatokat a kód többi részétől elkülönítve fogjuk kezelni egy ún. adat zónában. A címkevel megjelölt területet definiálunk kell a Cold start részben, a következőkben:

```
lea   címke(pc),a3
move.l a3,ExtAdr-ExtNb*16(a5)
```

Rutinjainkban a Dload makróval egy címregiszterbe töltjük az adat zóna címet, majd az 'adatcímke-címke(an)' formában címezhetünk meg egy adatot. Pl., az L0 és L1 címke közé az alábbiakat írjuk:

```
*****
L0
*data zóna definiálása
lea   G_data(pc),a3
move.l a3,ExtAdr-ExtNb*16(a5)

*default, ill. run esetén meghívott
*rutin definiálása
lea   G_def(pc),a0
move.l a0,ExtAdr-ExtNb*16+4(a5)

moveq #ExtNb,a0
rts

*adat zóna eleje
G_data
Defnr dc L0
*vege
```

\*Default rutin

```
G_def
Dload a3
move.l Defnr,G_data(a3),a0
add.l #1,a0
move.l a0,Defnr,G_data(a3)
rts

*****
A tokenet a következőre javítsuk
*****
C Tk dc w 0
dc b $80,1
dc w -1,L_DEFNR
dc b 'defnr'+$80*16
dc w L_GURL
dc b 'gurl'+$80*16
dc w -1,L_AVG
dc b 'avr'+$80*16*16
dc w 0
*****
```

Itt létrehoztunk egy újabb utasítást, most egy fenntartott változót. Ez jeleníti meg az Amos program fele a Defnr címkevel jelezett word-ot. Az utasítás számolni fogja, hogy Default ill. Run történt az Amos indítása óta. A rutint az L2 címkehez szúrjuk be:

```
L_DEFNR equ 2
L2
Dload a3
move.l Defnr,G_data(a3),a3
moveq #0,d2
rts
*****
```

Most kicsit előre szaladtunk, de az utolsó rutinból csak a move.l utasítást figyeljük meg. Így címezzük az adat zóna egy elemét. Előtte persze kell a Dload makró is. Most vettem észre, hogy ez kudaradt az előző számban. Most ezt is szúrjuk be a lista elejére, mondjuk az include ele:

```
Dload MACRO
move.l ExtAdr-ExtNb*16(a5),1
ENDM
*****
```

Az adatokról ennyit, am volt itt valami más is, a Default rutin.

### Default rutin

A Default parancs célja, hogy valamennyi elkütymászott dolgot eredeti értékére visszaállítsunk. Ez történik az Amos programok futtatásakor. Ez biztosítja azt, hogy az interpreter setupban beállítottaknak megfelelő körülményekkel kezdhet mindig es minden program. Mukodése nagyon egyszerű. Sorban meghívogatja valamennyi extension idevago rutinját. Mondván: mindenki tegyen rendet a háza táján. Ezt használhatjuk fel mi is saját rutinjaink alapérték beállításához. Definíciója hasonló az adatokéhoz:

```
lea   címke(pc),a0
move.l a0,ExtAdr-ExtNb*16+4(a5)
```

### Bank ellenőrzés

A bankok töltésénél lefoglalásánál és töltésénél hívja meg erre definiált rutinun-

kat az Amos, amennyiben szükségünk van rá. A legfontosabb a bank töltése. Ezt nem lehet figyelmen kívül hagyni, amennyiben bankot is használunk utasításaink. Definíciója szintén a Cold start-on belül:

```
lea   címke(pc),a0
move.l a0,ExtAdr-ExtNb*16+12(a5)
```

### Program vége

Az end utasítás hatására illetve a compiler-re lefordított program betelejezésekor is megkaphatjuk a gyepőt. Itt szükséges a megnyitott library-kat lezárni, a lefoglalt memóriát a rendszer számára visszaadni, a futó megszakításokat leállítani. Definíciója:

```
lea   címke(pc),a0
move.l a0,ExtAdr-ExtNb*16+8(a5)
```

### Amos.lib és rendszer rutinok hívása

Az extension-on belüli elágazásoknál már kaphatjuk az eredeti utasítások helyét, tesztet a spec makrókkal. Kulso hívásokat az Rjsr és az Rjmp makrókkal az eredeti utasítások használatával azonosan vezethetünk. Az include file-ok számos rendszer rutin LVO-ját is tartalmazzak. Most mezzük meg egy Amos.lib funkciót, aztán a következő számban majd bemutatunk meg néhányat az Amos belső rendszerét működő rutinokból.

Rjsr L\_Bnk Reserve

Memória bank lefoglalását végzi. Gyakorlatilag megegyezik a Reserve As Amos utasítással. Bemenő paraméterek:

D0 - bank sorsszám (longword),  
D1 - flagok  
D2 - hossz,  
A0 - a nyolc betűs név kezdőcíme,

A flagok a memóriaterületet és a bank típusát határozzák meg. Minden flag nev szerint van definiálva az include-d equate-ek között:

```
Bnk_BitData
Bnk_BitChip
Bnk_BitBob
Bnk_BitCan
Használatuk pl.:
Bset #Bnk_BitData|Bnk_BitChip,d1
```

A eredménytelen kísérlet után a Z flaget magasra állítja. Amennyiben a bank lefoglalása megtörténik, A0-ban visszakapjuk a kezdőcímet.

Ennyit mára a kisze elfajult Amos rovatból. Azok se aggodjanak, akiknek nem inge ez a téma, már nincs sok hátra és utána nagyobb dolgokkal folytatjuk. Örülnek, ha elhalmozhatnak extension kérdésekkel, azután pedig kész extension-ekkel!

Lazi & Angler

# Blitz Basic

## Bevezetés

Most, amikor a lap fennállása óta tartó Amos rovattól már mindenkinek



Számrendszer konvertáló forrása a Ted-ben.

küjült az övsömöre, egy új, sodró lendületű, magával ragadó sorozatot indítunk a Blitz Basic-ről. (Fanfarok!)

Tesszük ezt azért, mert ilyen még nem volt, mert biztosan érdekelni fog benneteket, mert Ti is szeretnetek már végre igazán jó stuffokat imi, végül mert ez egy igazán remek programozási eszköz.

Az egész valahol Újzelandon kezdődött, mikor egy közösen berelt lakásban két fiatal Amigás elhatározta egy számítógépes cég alapítását, melyet ma Acid Software néven ismerhettek. Egyikük, Mark Sibly már komoly 8 bites múlttal rendelkezik. Első játékát az itthon ABC-80 néven ismert gepen követte el. Ezután foglalkozott a '80-as évek szinte valamennyi számítógépeivel. Majd egy szép napon nekilátott egy programozási eszköz készítésének, azzal a céllal, hogy azt a majdani felhasználók, programozók egyszerűen továbbfejleszthessék és vele majd minden programot egyszerűen elkészíthessenek. Ma már erős a gyanúm, egész jól sikerült Mark-nak. Ha jól emlékszem '92-ben, a becsi Amiga World kiállításán még elmentünk a Blitz Basic-et kapkodó tömeg mellett Angler úrral. Akkor még buztunk az Amos töretlen fejlődésében.

A Blitz-ben könnyűszerrel írhatunk programokat, melyek a Workbench-en futtathatóak, a számos funkció segítségével egyszerűen használhatjuk az op. rsz. rutinjait, a custom chip-eket valamennyi géptípuson. Fo jellemzője, hogy a Basic-et szabadon keverhetjük assembly-vel. A rendszert alkotó utasítaskönyvtárak is mind Blitz-ben lettek kódolva assembly nyelven.

Fő alkotóelemei a következők:

- Ted, az editor;
- Blitz, a compiler;
- Deflubs, az alap utasítaskészlet,

Dbug, a debugger.

## Az editor

Egy nagyon egyszerű szöveg editor, amellyel a programok mellett szövegek is írhatóak. A compiler-rel együtt a parancsok tokenizálását, különböző szín-nel való kiemeletét elvégzi. A szubrutinok neveit a forráslista ablakban kívül megjeleníthetjük, így könnyen pozícionálhatjuk a kurzort. Csak a legelemibb funkciókat tartalmazza, de forráslistáját az Acid Software közvettette, hatha valaki kedvet kap továbbfejlesztéséhez.

## A compiler

Hasonló basic programozási nyelvektől eltérően itt nem egy interpreteren futtatható a program. A compiler, minden futtatásnál újrafordítja a programot hasonlóan a C, Pascal stb. nyelvekhez. A lefordított object kódot akár azonnal futtatható formában is elmenthetjük. A lefordított programok jóval rövidebbek és gyorsabbak, a más basic nyelvek compilere által lefordított programokhoz képest.

## Az utasítaskészlet

Ez az, ami szinte áttekinthetetlenül folyamatosan bővül. Jelenleg már rengeteg területet lefednek az Acid-on kívül fejlesztett utasítaskészletek.

## A debugger

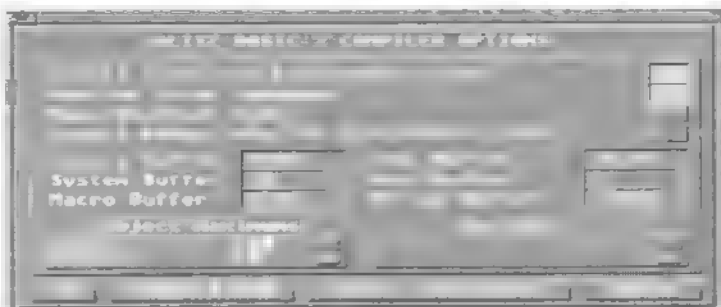
A debugger átmenetet teremt az önállóan futó program és az interpretálás között. Lehetővé teszi a hibák felderítését, a program rendszeres lefolyása nélkül. Amennyiben programunkat hibátlannak találjuk, a debuggert kikapcsolva teljes sebességgel futtatható a program.

A remek lehetőségek közé tartoznak, a strukturált változók, valamint a láncolt listás tömbök kezelése. Az előző, a több paraméterrel jellemezhető dolog, egyetlen objektumra összefogáshoz használható. Egy űrhajó x,y,z koordinátája egyszerűen megadható a következők szennit: Létrehozuk a változó típusát.

NEWTTYPE .position x:y:z End NEWTYPE

Ezután az űrhajó x pozícióját a következőképpen írjuk le:

=ship.position/x



A compilerből azonnal futtatható program

Letrehozhatunk ilyen típusú tömböt is:

Dim List ship.position(20).

Ezután a 10. hajó y pozíciója:

-ship(10).y

A láncolt listák használata ott hasznos, ahol nem tudjuk pontosan, mennyi adatot kell kezeljünk. Ilyenkor mindig csak akkora tömbünk lesz, amennyi adatunk. Új adat esetén csak hozzáfűzünk egy láncszemet az egészhez.

Innen folytatjuk legközelebb, amikor a Blitz Basic részletes ismertetésbe kezdünk!



# PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Újabb hónap, újabb GURU, újabb programozástechnika rovat. Az előző havi szám óriási méretű betű után most egy újabb fontmérettel ismerkedhettek meg, remélem tetszeni fog, mint az új összehajlva zsebben hordható GURU is. Na igen az új méret előnye: Az előző cikkből kimaradt egy rész, itt találod a folytatást. A teljes feladatlap viszont az új mérettel kicsit hosszú lenne. A dolog következménye, hogy kénytelen vagyok a további feladatokat mellőzni.

Ha már a feladatoknál tartunk, akkor a mostani számban találhatók majd néhány feladatot a 2. fordulóból. Ezúttal nem a feladatlapról pontosan másolva, hanem kicsit átdolgozva, magyarázattal ellátva. Mivel a második forduló feladatai programozási feladatok voltak, ezért a megoldást forráskodok jelentették. Mivel a verseny rendezői PC-s programozási nyelveket biztosítottak eszközként és a gépek is PC-k voltak, ezért a forráskodok PC-sek lennének, tehát most nem közlöm le őket. A versenyeken egy nyelv szokott biztos pontot jelenteni, ez a Turbo Pascal. Tehát a feladatok és magyarázatok következnek, az egyszerűbbektől a bonyolultabbakig.

Szóval az előző számban félbemaradt ötös feladat folytatása.

*B: A Pascal-nyelvben, mint közismert, az eljárások a sorrendi és a láthatósági szabályok betartásával hívhatják egymást.*

*hívhatja (X, Y) ha ...*

néven olyan PROLOG-szerű eljárást, amely ellenőrzi, hogy X a sorrendi és a láthatósági szabályok szerint hívhatja-e Y-t! A ha alapszó utáni formulákban a nem, a vagy, valamint az es logikai műveleteket, továbbá a tényállításokat is használhatod az általában esetleg definiálható eljárások mellett.

## Megjegyzés.

A feladat igencsak érdekesre sikeredett. Az A kérdéssel nincs semmi baj, azt könnyen meg is lehet oldani, a B kérdéssel viszont gondok vannak. Ugyanis ezekkel az eljárásokkal és logikai műveletekkel nem lehet leírni több esetet. Persze először tudni kell, hogy egy Pascal eljárás mikor hívhat meg egy másik Pascal eljárást. Lassuk ennek a feltételeit. (Vagy művelet köti őket).

A hívhatja B-t, ha:

A közvetlenül tartalmazza B-t,

B közvetve vagy közvetlenül tartalmazza A-t,

B közvetve vagy közvetlenül megelőzi A-t,

B eljárás Forward kulcsszavát előbb van

definiálva, de később jön, mint A.

Ebből a négy feltételből (ami valójában 6 mivel két feltételnel is szerepel a közvetve vagy közvetlenül kapcsolat) Kettő definiálható ilyen Prolog-szerű tényállításokkal, akkor ha nem ismerjük előre az összes eljárás nevét... Ugye előre megadott paraméterekre nem programot kell írni, hanem a megoldást kell megadni. A 2 eset egyébként az első feltétel és a közepső két feltétel fele. Ugyanis a közvetett tartalmazásra és megelőzésre nem elegendő a két megadott eljárás és a logikai műveletek. Más eljárás definiálása viszont elege problémás, és nem adható egyértelmű megoldás. És érdekes kérdés, hogy hogyan is lehet definiálni egy eljárást. Ugyanis erre két válasz lehet, az egyik az, hogy a meglévő eljárásokkal és műveletekkel felírjuk az eljárást, amivel csak az a baj, hogy még mindig nem oldja meg az eddigi problémáinkat. A másik válasz szimpatikusabb, az pedig annyi, hogy megmondjuk hogy az eljárás mit csinál, de nem adjuk meg az adott programozási nyelvnek megfelelő alakban. Ez utóbbi megoldás igen érdekes, ugyanis ezzel nagyon sokféle megoldás készíthető... És megnézem azt a fordítóprogramot ami ilyen elfogad. Persze van egy másik megoldás is. Azt hiszem a javítókulcs is ezt tartalmazza, az pedig a következő (szerintem elege furcsa és ismét szeretnék ilyen fordítóprogramot látni) A megoldás nagyon egyszerű a biztosan

nem ismert adatot a program automatikusan behelyettesíti az összes megfelelő adattal. Magyarul kereses minta alapján egy kicsit javítva, Prologban. Érdekes lenne ilyen programozási nyelvet látni. Azt hiszem, hogy a két olyan esetre amiben meg lehet oldani a problémát bárki megírhatja a megoldást, csak a megfelelő Prolog-szerű nyelvet kell megtalálni. Én egyébként nagyon örülnék, ha a szerkesztőség olyan C++ szerű nyelvhez jutna ami nyelvi szinten tartalmazna néhány apróságot. Változó pontosságú lebegőpontos aritmetikát, filekezeléssel mindenféle formátumú tömörített file-okat, és tömörített file-okon belüli file-ok kezelése, az Aritmetikai kódolást, meg a regionális forduló és a döntő feladatokat megoldó eljárásokat. Továbbá szívesen látnám a helyesírási-ellenőrzést is mint az egyik szöveges típusú nyelvi szinten tartozó operátort. Szerintem ennyit a valami szerű nyelvekről..

A legegyszerűbb feladat egy osztály, vagy iskola felosztása focit, kosárlabdát és röplabdát csapatokra. A csapatok 11, 7, illetve 5 fősek. Minden diák csak egy csapatban szerepeljen. Cél: A lehető legkevesebb diák maradjon ki és a lehető legtöbb csapatot alkossuk. A feladatnak két megoldása lehetséges, az egyik megoldás végig próbálgatni az összes lehetséges esetet, ez 2 sor átírásával egy másik feladathoz is használható volt fő-

Létszám	Röplabda	Kosárlabda	Focit	Kimarad
1	0	0	0	1
2	0	0	0	2
3	0	0	0	3
4	0	0	0	4
5	1	0	0	0
6	1	0	0	1
7	0	1	0	0
8	0	1	0	1
9	0	1	0	2
10	2	0	0	0
11	0	0	1	0
12	1	1	0	0
13	1	1	0	1
14	0	2	0	0
15	3	0	0	0
16	1	0	1	0
17	2	1	0	0
18	0	1	1	0
19	1	2	0	0
20	4	0	0	0
21	2	0	1	0
22	3	1	0	0
23	1	1	1	0
24	2	2	0	0
5k	k	0	0	0
5k+1	k-2	0	1	0
5k+2	k-1	1	0	0
5k+3	k-3	1	1	0
5k+4	k-2	2	0	0

programként, a másik megoldás egy kicsit gyorsabb de kevesbe univerzális:

Akkor lesz a lehető legtöbb csapatunk, ha a lehető legtöbb kis, 5 fős röplabda csapatot alkotunk. De az elsődleges feltétel miatt egy kis problémánk adódhat

Nezzuk meg, hogy az egyes létszámokra mi a helyes megoldás (táblázat)

A táblázat utolsó 5 sorában érdekes összefüggést találunk a 15 főnél nagyobb osztályok/iskolák esetére, ami azt jelenti, hogy jobb a táblázatot használni, mint végigpróbálgatni minden lehetséges változatot, hiszen a próbálgatás eléggé időigényes. Tehát az algoritmus nagyon egyszerű.

1. Beolvassuk a létszámot
2. Ha a létszám 15 alatt van, akkor egy tömbben tárolt táblázatból keressük ki a megoldást, és az ötödikre ugunk
3. A létszámot öttel osztva kapott maradékkal megkeressük egy másik táblázatban a kosárlabda és a focicsapatok számát, és a fenti táblázatban a k értékből kivonando számot
4. Kiszámoljuk k értékét (létszám / 5) és a röplabdacsapatok számát.
5. Kijuk az eredményt

Gondolom senki számára sem okoz nehézséget ebből kész programot írni. Így aztán ugorhatunk egy kicsit a következő műsorszámra, Sebaj Tobiasra a takarékos festőre aka úgy akarja befesteni a kertesét, hogy minden olyan doboz festeket amit kinyit el is használ, és nem útburkolati jelekre hanem a kertesre. Adott, hogy az egyes dobozokban lévő festekkel hány méter kerítést lehet befesteni, és a kerítés hossza. Érdekes csúkos kerítés lesz. Minden esetre a feladat valahonnan nagyon ismerős. Egy egész számot (a kerítés hosszát) kell egész számok összegére bontanunk. Mintha az elöb valami próbálgatástételt említettem volna? Itt is ez jelenti a biztos megoldást... Eleg furcsa is ezt látnom az előző feladat mellett, hiszen azt ennek a programnak a lebutításával is meg lehet oldani. A feladatlap készítői gondolom tudják, hogy miért volt ez jó. A feladatnak mindenestre legelőbb valós alkalmazása is lehet, csak a szövegen kell egy kicsit változtatni, mondjuk festék helyett olyan vegyszerrel, amit csak egyben lehet elhasználni és méter (illetve befesthető meterek) helyett milligrammál. Talán egy komoly versenyhez jobban illene egy ilyen megfogalmazás.

A harmadik „érdekes” feladat rendkívül bonyolult volt a példa ismét iskolával kapcsolatos. Egy adatbázisból kinyomtatható fejlecekkel ellátott formázott lista készítése. A példa az első feladathoz hasonlóan iskolai volt, a diákok listáját kellett elkészíteni minimális összesítési feladattal. A problémát egy nagyon egyszerű dolog jelentette, mégpedig a nyomtatható és a

képernyőre írható sorok száma közötti különbség, és ebből adódóan a fejlecek és laptoresek pontos egyeztetése. Erre pedig a feladatban semmilyen elvi utmutatást nem lehetett találni.

A probléma az ott van, hogy egy nyomtatott lapra jóval több sor fér általában mint egy képernyőre, tehát a képernyőn jóval több a laphatar, és ha a képernyőre is kell fejlec, akkor ott a logika szerint a képernyőnyi lapokkal kell számolni míg nyomtatásba nyilván a teljes lapokkal. Probléma továbbba, hogy lehet olyan eset ahol csak a nyomtatott változatban van laphatar, így a képernyőn nem lehet látni a kész dokumentum összességét. Ez a probléma sajnos olyan jellegű, ahol a programmal szembeni igények definiálása nem elég pontos, és mindenki ismeri a szabályt: A gép azt csinálja amit mondasz neki és nem azt amit akarsz... És a programozó is hasonlóan csak a leírt, esetleg többfélekeppen értelmezhető, instrukciókból tud laundulni amikor egy feladatra programot ír. Ha megnezzük, hogy a PC-ken szabványos nem SVGA megjelenítési módok es mondjuk a multi számban a programozástechnika laponkénti sorszámát akkor könnyen látható a probléma. Azt hiszem a harmadik feladatra ennyi is elég, ha ilyenrel találkozunk bárki, akkor nem jelenthet nehézséget a program megalkotása az elgepeies veszélyet nem számítva. A versenyen volt viszont egy igazán érdekes feladat, bar ehhez hasonlókat minden évben lehet találni, de a mostani értelmest sikerült és az egyik korábbi évvel ellentétben a segítségül megadott képletek nem voltak hibásak, bár egyikük sem tartozott az igazan hatékony adott cetra optimalizált képletek közé, tehát az embernek most is a fizikai és a matematikai határ jelenthette a problémát és nem az, hogy a kész feladatra és kész képletek segítségével milyen programot tud írni. A feladat nagyon egyszerű volt. Adott egy egységnyi hosszúságú szakaszokra osztott forma 1 versenypálya. Az egyes szakaszokat betűk jelölik, és összesen 3 féle szakasz típus van az egyenes a balkanyar és a jobbanyar, illetve egy kicsit komolyabban végiggondolva a feladatot összesen két eset van az egyenes és a kanyar. A szabályok a következők.

1. A versenypályák végsebessége adott
2. A versenypályák maximális gyorsulása adott (fekezni is csak ennyire tudnak)
3. A versenypályák kanyarbeli legnagyobb sebessége adott
4. Kanyarban a versenypályák gyorsulása pontosan 0
5. Az egységnyi szakasz hossza méterben szintén adott

#### Kérdések.

1. Sebesség az egyes szakaszok végén
2. Reszidok.
3. Teljes időeredmény.

#### 4. Átlagsebesség

A feladat tehát adott, és segítségül az egyenletesen gyorsuló mozgásról szóló utkeplet és a sebességképlet. A modellezendő verseny két nagy időbeli szakaszra bontható.

1. szakasz: a versenypályák még nem érték el a kanyarodási sebességüket.

2. szakasz: a versenypályák a kanyarodási sebességet már elérték.

A két nagy szakasz határan található egy-egységnyi utszakasz sajnos felbe kell vagni és két resszakasszal számolni. Egyebkent a szakaszok kezelése elég egyszerű, a versenypályák az egyenesben gyorsulnak a kanyarban állandó sebességgel haladnak.

Az egyenletes gyorsulás sebességképlete ismert

$$v = v_0 + a \cdot t$$

Igen ám, de mi  $v_0$ -t  $a$ -t és  $s$ -et ismerjük  $t$ -t nem! Jöhet tehát egy másik képlet is:

$$s = v_0 \cdot t + a/2 \cdot t^2$$

Ebből a képletből kellene megtudnunk  $t$  értékét, hogy az előző képletben fel tudjuk használni, és ki tudjuk írni. Legegyszerűbb ezt a képletet egy közönséges egy ismeretlenes másodfokú egyenletként kezelnünk. Innen a

$$(a/2) \cdot t^2 + v_0 \cdot t - s = 0$$

másodfokú egyenletre jutunk. Ennek az egyenletnek ugyebár pozitív a esetén mindig 2 megoldása van. Tehát a gyorsulás esetén az egyenletnek két megoldása lesz, az egyik a minden esetben negatív, tehát számunkra nem megfelelő, tehát a képlet meglepően egyszerű

$$t = (-v_0 + \sqrt{v_0^2 + 2 \cdot a \cdot s}) / a$$

Innen nagyon egyszerű a dolgunk, ugyanis innen kezdve már csak egy problémánk lesz, a második szakasz egyenesen felbontani gyorsító, lassító és állandó sebességgel megtéendő szakaszokra. Ehhez semmi különös dolgot nem kell művelnünk, hiszen a lassító és a gyorsító szakaszok szimmetrikusak, az állandó sebességszakasz pedig a végsebességgel megtéhető mozgást jelenti. Tehát a három szakaszt könnyű szétválasztani. A probléma az ott van, hogy eléggé sok a munka vele, és amit idáig csináltunk az matematika és fizika volt tisztán, innen a valódi programozás megint csak gépeletet jelent. Tehát ez a program is inkább csak munkával és számolgotással, egyenletrendezéssel jár mint valódi programozói munkával.

Azt hiszem az új méretű oldalakkal számolva lassan közeledik az oldal vége, és ezzel a mostani számban rendelkezésemre álló hely bőven megelégtet meg akkor is, ha az előző számmal hasonlóan ezt a számot is mikroszkóppal már olvasható betűmérettel tervezzük.



# A Rendszerbarát

Miután az előző szomban vegere értünk a SAS/C speciális kulcsszavainak, most egy új témakör ismertetésébe kezdünk. Az új témakör az IFF formátum és az Iffparse library használata.

Ez a téma már önmagában azért is érdekes lehet, mert az IFF formátum teljesen egybeforrt az Amigavai és az egyes operációs rendszer változatok ellenére is alapvetően változatlan maradt, legfeljebb a file-ok kezelésére írt rutinok alakultak át kisebb-nagyobb (inkább nagyobb) mértékben. Ennek az átalakulásnak az volt az oka, hogy korábban a támogatás nem külön library-ban volt megoldva, hanem integrálható object file-okkal. Annak ellenére, hogy az Iffparse library csak a OS2.0-tól része a rendszernek, lehetőség van az Iffparse függvényeinek használatára akár 1.3 alatt is, mivel a 2.0-as rendszerhez tartozó Iffparse.library működik 1.3 alatt is.

Az IFF rövidítés az Interchange Format File kifejezésből származó rövidítés. Megszűntetésében az egyik legnagyobb szerepe az Electronic Arts-nak volt. Ezért az IFF formátum leírása egyszerűen "EA IFF 85"-ként hivatkoznak az azóta készített dokumentációk. (Ez a dokumentum megtalálható az Amiga ROM Kernel Manual Exec-kel foglalkozó kötetének függelékai között.) Az EA szerepén azért sincs mit csodálkozni, mert az általuk fejlesztett DPaint programnak ez volt a file formátuma.

Az IFF file-okkal kapcsolatos fogalmak

## Igazítás (alignment)

Minden a byte-nál nagyobb adat a file kezdetétől számított páros byte határa kiigazított. Ez a kiigazítás helykitöltő (padding) byte-ok alkalmazását igényli. Ezen byte-ok értéke iráskor nulla, és olvasáskor nem számítanak. Ez azt jelenti, hogy minden paratlan hosszúságú chunk (lásd később) után helykitöltést kell alkalmazni, hogy a következő chunk páros címre essen. A chunk-okon belül is szükséges a helykitöltő byte-ok alkalmazása, hogy a byte-nál nagyobb merevű mezők is páros címekre kerüljenek. Ez a kitétele bizonyos processzorok esetében feleslegesnek látszik, azonban 68000-es processzor esetén lehetővé teszi, hogy az adatokat a memóriában hozza létre, ill. dolgozza fel, majd blokkos I/O műveleteket hajtsa végre.

## Számok (numbers)

A számokat kettes komplementes formátumban támogatja a 68000-es által használt – az értékesebb byte (word) először – formátumban, ami pont ellentétes az intel

x86, 8088 és a 6502 által használt formátummal. A számok lehetnek előjeles és előjel nélküli 8, 16 és 32 bites egész számok, azonban az IFF szabvány csak a következőket használja:

UBYTE	8 bites előjel nélküli
WORD	16 bites előjeles
UWORD	16 bites előjel nélküli
LONG	32 bites előjeles

Az aktuális típusdefiníciók az aktuális processzor és fordítótól függenek. Az Amigan egyik leggyakrabban alkalmazott Lattice (SAS/C) esetén a következők (exec/types.h)

```
typedef unsigned char UBYTE;
/* unsigned 8-bit quantity */
typedef short WORD;
/* signed 16-bit quantity */
typedef unsigned short UWORD;
/* unsigned 16-bit quantity */
typedef long LONG;
/* signed 32-bit quantity */
```

## Karakterek (characters)

Az IFF file-ok karaktereket tartalmaznak szöveges stringekben, ID-kben és text chunk-okban. Az egyes karakterek és vezérlőszekvenciák ismertetése most nem terünk ki, mivel most meg nincs sok értelme megismerkedni az ún. FDT (formázott szöveg) chunk-on belül alkalmazható vezérlő kódokkal és azok feldolgozásával.

## Dátumok

A létrehozási dátum azt az időpontot jelöli, amikor az adat byte-okat létrehoztak (Nemely rendszerben utolsó módosítás dátumaként hivatkoznak rá.) Az adatok szerkesztése megváltoztatja a létrehozási dátumot az adatok másolása lemezek vagy gépek között nem. Az IFF dátum formátum 32-bites előjel nélküli szám, mely egy referencia időponttól eltelt másodpercek számát adja meg.

## Típusazonosítók (type IDs)

A típusazonosítók, a FORM típus vagy más IFF azonosítók 32 bites értékek, melyek négy karakter (0x20 és 0x7E tartományba esők) konkatenációjával jönnek létre. Szóköz (0x20) ne előzzön meg ún. nyomtatható karaktert, a végén lehet egy vagy több szóköz (trailing spaces). A vezérlő karakterek filtertek.

```
typedef CHAR ID[4];
```

A típusazonosítók egyszerű 32 bites összehasonlítással lehet egyezésre vizsgálni. (A kis és nagy betűk eltérők.)

Az adatszekciókra vonatkozó típusazonosítók (FORM típusok) további korlátozásokkal rendelkeznek. Mivel file-név kiter-

jesztesként is tarolhatók a kisbetűk és a tagolásra szolgáló jelek [pl. pont, vessző stb.] használata nem megengedett.

Gondosan kell megválasztani a négy karaktert, amikor valaki egy új azonosítót talál ki. A rövidített név lehetőleg utaljon a tartalmazott adat típusára, hogy akár "ránezésre" is meg lehessen mondani, hogy milyen adatot tartalmaz. Az új típus-azonosítók regisztrálását kezdetben az EA, később a CATS vezette. Ennek ellenére sok regisztrálatlan azonosító létezik. Általában egy újabb kidolgozás nem okoz problémát, főleg abban az esetben ha eléggé specifikusra sikerül a név választani. Pl. a MUS4 sokkal jobb választás lehet mint pl. FILE vagy TYPE.

## Chunk-ok (chunks)

(Ismét egy olyan szó, melynek igazából nincs jó szó szerinti fordítása. Esetleg nevezhetünk építőkövnek – de az angol szó nem igazán jelenti azt.) Szóval a chunk-ok a IFF struktúra építő darabjai. A következő C nyelvű "típusdefiníció" fejezi ki igazából a felépítésüket.

```
typedef struct {
    ID ckID;
    LONG ckSize /* sizeof(ckData) */;
    UBYTE ckData[ckSize];
} Chunk;
```

(Na persze ezt nem ehető egyetlen fordító programnak sem.) Az értehetőseggel kedveért vegünk egy CMAP chunk-ot, ami 12 byte adatot tartalmaz.

```
ckID: 'CMAP'
ckSize: 12
ckData: 0, 0, 0, 32, 0, 0,
        64, 0, 0, 0, 64, 0
```

A ckID azonosítja a chunk formátumát és célját. Szabályként lemondhatunk, hogy a programnak azonosítania kell a ckID-t, hogy értelmezni tudja a ckData mező adatait. Az ismeretlen chunk-okat átugorhatja a ckID formátum verziószámként is szerepelhet (lásd később).

A következő ckID-k univerzálisan le vannak foglalva, hogy azonosítsuk az eltérő IFF jelentésű chunk-okat: "LIST", "FORM", "PROP", "CAT" és " ". A speciális négy szóközből álló ckID az ún. filler chunk-ot azonosítja, mely szerepe a helykitöltés és a tartalma nem hordoz jelentést. A "US1" - "US9", "FOR1" - "FOR9" továbbá a "CAT1" - "CAT9" azonosítók lefoglaltak a jövőbeni "verziószám" variációk számára. Minden IFF kompatibilis software-nek számolnia kell az említett 23 chunk típusazonosítóval.

(JOCO)

Vásárlóink igénye szerint állítottuk össze ezt a konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár mindent tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges - semmi trükk, semmi extra költség...

A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya, stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvű) MS-Windows operációs rendszer és az MS-Office programcsomag telepítését.

**Intel Pentium 300MHz II. generáció, 300MB cache**  
**640B RAM, 1.44MB floppy, 530MB HDD,**  
**CIHUS 6430 PCI VGA kártya 1-MB RAM**  
**14" AXION COLOR SVGA monitor (1024x768 0.28, LR, D)**  
**Mouse: 300 gombos billentyűzet**  
**640B mouse**

### Installált szoftverek:

MS-DOS 6.22 OEM,  
 DOS Navigátor 1.35 Modkiszűrés,  
 Qpeg 1.7a picture viewer, NeoPaint 3.1F rajzolóprogram,  
 Thunderbyte Antivirus 6.50 (védelem a vírusok ellen),  
 valamint 100MB shareware játékprogram.



**Mindez CSAK  
 165.920,- Ft + ÁFA**

**AKCIÓ:**  
 ZOLTIX FAXMODEM + BITFAX szoftver  
 is az árban!  
 Kuldje faxot nyomtatás nélkül közvetlenül a  
 kedvenc szövegszerkesztőből!  
 Csakharozzon a világot behálózó kommunikációs  
 hálózatokhoz



486DX4-100MHz-ig, Write Back cache, 3Vcsa, 71SA, 4*35pin, 2*72pin RAM, UMC chipset, AMI bios	9.520
486DX4-100MHz-ig, 256Kb cache, 3Vcsa, 71SA, 4*72pin RAM, OPTI chipset, AMI bios (Shuttle)	11.520
486DX4-120MHz-ig, 128Kb cache, 2VESA, 51SA, 4*35pin RAM, SIS chipset, Award bios, (ASUS 48V2034)	11.520
486DX4-100MHz-ig, 128Kb cache, 4PCI, 3ISA, 4*72pin RAM, VIA Pluto chipset, Award bios, IDE+ (Comfort)	11.520
486DX4-133MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 4ISA, 4*72pin RAM, SIS chipset, Award bios, IDE+ (ATC board)	11.520
486DX4-120MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 1VESA, 2*360B RAM, SIS chipset, Award bios, VLB EIDE+ (ASUS SP3)	11.520
586 75-200MHz, Write Back cache, 3PCI, 4ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green, NCR SCSI), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECF (Venturist)	11.520
586 75-120MHz, 256Kb cache, 3PCI, 4ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECF (Pc Partner)	11.520
586 75-200MHz, 256Kb Pipeline Burst cache, 3PCI, 4ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green, NCR SCSI), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECF (Venturist)	11.520
Intel 75-133MHz, 256Kb cache, 160MBcsa, 4 PCI, 3ISA, 20MBSTT csatlakozás, Award bios, PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECF (ASUS P55TP4XE)	11.520



128Kb DRAM	790
512Kb DRAM	3.600
1Mb SIMM 70ns	3.200
4Mb SIMM 70ns 72pin	11.520
8Mb SIMM 70ns 72pin	22.400
16Mb SIMM 70ns 72pin	44.400
32Mb SIMM 70ns 72pin	99.992
256Kb cache	4.992
256Kb Burst cache	6.400



14" Axion mono VGA (800*600)	13.600
14" Deewoo VGA (640*480)	23.920
14" Deewoo SVGA (1024*768, 0.28)	38.800
14" Axion SVGA (1024*768, 0.28, NL, LR)	37.992
14" Deewoo SVGA (1024*768, 0.28, NL, LR)	43.600
15" Axion OEM (1280*1024, 0.28, LR, NL, D)	44.000
15" Axion (1280*1024, 0.28, LR, NL, D)	51.200
15" Deewoo (1280*1024, 0.28, LR, NL, D)	58.320
17" Deewoo (1280*1024, 0.28, LR, NL, Digital)	96.800
20" Deewoo (1280*1024, 0.28, LR, NL, Digital)	192.000
21" Deewoo (1280*1024, 0.28, LR, NL, Digital)	232.000
14" monitor filter üveg	800



850Mb Conner AT	25.600
1.0Gb Conner AT	31.992
1.2Gb Quantum AT	33.600
HDD beép. keret	400
HDD mobil AT	3.992
520Mb Quantum SCSI	25.600
1.0Gb Quantum SCSI	39.920
4.3Gb Quantum SCSI	149.992
HDD mobil SCSI	4.560



102 gombos billentyűzet Kenrich (Angol / Hun)	2.160
101 gombos billentyűzet PGA (Angol)	2.360
102 gombos billentyűzet Stamford Cherry (E / H)	5.200
Microsoft Natural Keyboard	10.960
Microsoft mouse OEM RET	3.992
Microsoft mouse OEM	3.192



Gear mouse	800
Mitsumi mouse	992
MS-400 mouse + ped	1.120
MS-700 mouse + ped	1.680
Logitech OEM mouse	1.800
Dezza Serial	2.000
Pilot Basic	3.200
Genius Mouse 3	1.760
Genius My Mouse (5 féle színben)	2.240
Genius Easy Scroll mouse	5.520
Genius cordless mouse	6.400
Genius Easy Handy Scanner (800dpi, 256 színű)	12.000
Genius Handy Scanner (800dpi, 16.8M szín)	24.000
Genius Handy Scanner (1600dpi, 16.8M szín)	28.000



486DX2-66MHz Texas 3V	4.800
486DX4-100MHz Intel 3V	11.992
486DX4-133MHz AMD 3V	13.992
Pentium 75MHz	16.992
Pentium 100MHz	35.992
Pentium 120MHz	46.800
Pentium 133MHz	49.992
Pentium 150MHz	69.200
Pentium 166MHz	99.992
Pentium 186MHz	199.992
Pentium 200MHz	224.000
486 cooler	580
486 Turbo cooler	800
586 cooler	1.200
586 Turbo cooler	1.520

Központi iroda: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101

ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Károlyhagyó utca 2. Tel./Fax: 156-6790

Telefonátus: 0605-Pécs: 0.00-17.00, obdák: 12.30-13.00, Szombath: 0.00-13.00

Információink lekérdezhető a FAX BANK-ból: 180-6611/1477 (tollal és számítógéppel).



# RayTrace

A mai Raytracing koktél áll majd egy kis adag Lightwave-es tüzcsihából, és egy nagy adag Imagine 4.0 ismertetésből. Mindezek előtt szeretnék még hozzáfűzni valamit az előző cikkhez melyben a Displacement Map-ról írtam. Előfordulhat olyan hiba is, hogy csak sötét foltokat számol ki, vagy pedig csak egy bizonyos részen lesz világos. Ennek az az oka, hogy a hatulját számoltattuk, ezért vagy fordítsuk el a felületet 180 fokkal, vagy ha ez nem lehetséges, akkor nyomjunk egy Negative Image-et. Így már jó lesz, csak azt is kalkuláljuk bele, hogy ilyenkor meg fejfel lefele látható a kinyomott kép, ezért jobb ha már fordítva feszítjük a felületre. Más tema. Tudtatok, hogy a GoldenEye muholdas animációt Amiga 2000-reseken

nevet, majd a Box-ot és Nummenc-ot megnyomva írjuk be a következő értékeket

X=-1, 1, 1; Y=0, 0, 1; Z=0, 7, 0, 7, 1 units=m

Mentsük el és csináljunk meg egy ilyen más névvel. Lépünk át a Layouter-be, töltsük be mindkét objectet és egymásra téve helyezzük őket a kamera elé. Az alsónak adjuk meg a következő surface-beállításokat: Surface color 255, 200, 70; Luminosity 90; Diffuse 50; Specular 100; Reflectivity 95; Glossiness medium; Additive On; a többi marad. A color map legyen egy Fractal Noise; World coordinates; Texture color 95, 30, 0; Frequencies 4; Contrast 1; Texture size 0, 5, 0, 5, 0, 5; Texture falloff 0, -15, 0; Texture velocity 0, 2, 3. A Transparency map egy Underwater legyen, Texture value 100; Wave sources 10; Length 30, Speed 1; BandSharpness 10; Texture size mind 50000, Center mind 100; Velocity 0, 2, 0. Váltunk át a másik surface-re és folytassuk itt a pöttyögest. Surface color 0, 0, 0; Luminosity 20, Diffuse 30; Specular és Reflectivity 100; Additive On; Glossiness medium; Color map Underwater, World coordinates; Texture color 255, 200, 95; Size 9000, 5000, 50000, Falloff 0, -15, 0; Center 100, -2, 100; Velocity 0, 10, 0; Wave sources 10; Length 0, 5, Speed 0, 025, Band Sharpness 4. Mar csak a Transparency map maradt hátra: Fractal Noise; Texture size 0, 5, 1, 0, 5; Velocity 0, 0, 25, 0; Value 100, Frequencies 4; Contrast 4

Hat ha idáig eljutottunk, akkor már csak a Trace Reflection, Refraction, és a Render butykokat kell tamadasba venni. Ez persze csak egy alap, amit mindenki kedve szerint alakíthat, és felhasználhat kézzel készült képek kiegészítéséhez is. Akinek valami nem

tetszik rajta, az egy Airbrush-sal, vagy egy Smear-rel javíthatja rajta. A másik grandiozus tűzünk elkészítéséhez lépünk a Modeler-be. A Polygon/Points-ra clickelve rakunk ki pontokból egy fél "U" betűt, de ne felejtünk el minden pont után egy Make-et, Enter-t, vagy egy jobb mousebutton-t nyomni. Ezután a Tools/Curves/Make-kel kössük össze a pontokat (a Modify/Drag-gal módosíthatunk a görben), és a Multiply/Lathe + Numenc-kal forgassuk el függőleges tengelyen 360 fokkal. Ha minden igaz, egy fegyverlovedekhez hasonló 3D-s parabolát kellett kapnunk. Kimentve és a Layouter-be betöltve adjunk neki 255, 75, 0-ás színt; 200 Luminosity-t, 0 Diffuse-t; 100 Transparency-t; és Edge transparency Transparent-et (1, 0). A Transparency map legyen egy Fractal Noise; Texture Size 0, 04, 0, 2, 0, 04; Falloff 1500, 700, 1500; Velocity 0, 0, 008, 0; Value 0; Frequencies 1; Contrast 1. Nos, kész is lennünk, ha tökéletesebben akarjuk, akkor egy ugyanilyen csak kisebb és fenyesőbb objectet tegyünk az aljára.

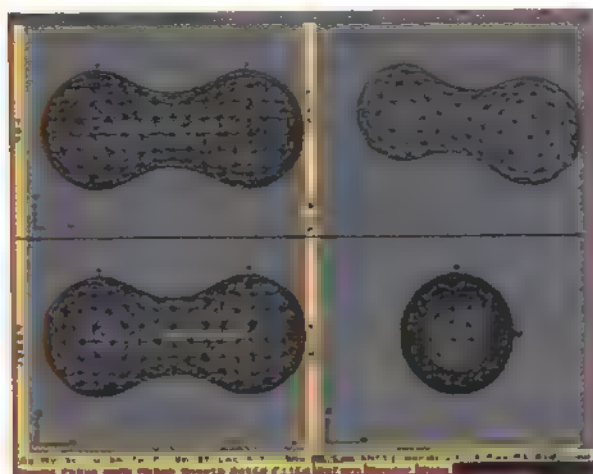
Most pedig engedjünk helyet egy konkurens program új verziójának is.

## Imagine 4.0

(avagy változatlan hardware igény, változatlan képesség)

A 3.0-as verzió a 2.0-hoz képest sokkal nagyobb különbséget jelentett, hogy akkor még nem nagyon tudtuk volna elképzelni, mit lehet meg ebbe a programba beépíteni. Aztán ahogy telt-múlt az idő, megmutatkoztak ennek is a hiányosságai. A 3.2-ben már végre működött (majd) minden, amit a 3.0-hoz beharangoztak. Lassuk, mi újdonságot hozott a negyedik a 3.3-hoz képest

PROJECT EDITOR: A legnagyobb és egyben egyetlen igazi változás ebben a szerkesztőben a motion blur. A subproject tartalmazza a beállításait. Az elmosáshoz használatos képek száma és az intenzitást állíthatjuk. Az



készítettek és csak ezek után számoltatták le Silicon Graphics gépeken. Na és mit szoltok az Apollo13-hoz, vagy netán az RTL-en épp most futó Robocop sorozathoz, esetleg a nem-sokára megjelenő Neverending Story 3-hoz

## Lightwave-es tűz

Ezek után térünk rá a lényegre. Kétféle tűz van, az egyszerű lángcsóva, és a többféle lángnyelvűből álló lángtenger. A rend kedvéért kezdjük hatulról. Először is a Modeler-ben az Object/Options-ban adjunk meg egy

eredmény egész jó, de a rendering érezhetően lelassul. (Az infóban hamis érték szerepel!)

Úgy látszik a FORMS EDITOR már évekkel ezelőtt tökéletes volt, mert most sem változtattak rajta semmit.

A legtöbb változást jogosan a DETAIL EDITOR-tól várhattuk. Az egyik leghasznosabb a state menü végén található Cascade Grouping. Vegre nem csak párosával lehet megadni szülő-gyerek kapcsolatokat, elég ha a hierarchiába tartozó tárgyak tengelyét a megfelelő sorrendben kijelöljük. Lehetőség van a FX-ek használatára. Ez eddig is megoldható volt snapshot-tal a Stage Editorból, de így sokkal kényelmesebb és gyorsabb

Ha 256 színben fut a program, akkor a quickrender nemcsak külön képernyőn, hanem az egész képernyős perspektíva ablakban lesz látható szürke árnyalatban. (A cancel gadget a kép közepén virít, így tökéletesen eltakarja a lényegét.)

Az attributes requester is máskepp viselkedik 256 szín esetén. A jobb felső sarokban valós időben azonnal láthatóvá válik a textúrák hatása. (Ez a "real time" rendering egy 68060-on igaz is lehet.) Hiába keresünk a bright kapcsolót, mert megszűnt, de található helyette egy brightness tolóka. Ez egy hasznos újítás volt, de eltűnt a dither, és sehol sem találtam a megfelelőjét. Egy másik "nagyon fontos" kapcsoló, a random color is megváltoztatta a helyét, mostantól a Functions menüben található, mint Randomize Face Clrs

Az összes textúra és brush paneljén található egy új fogalom Mix/Morph Value. Az adott textúra intenzitását határozza meg, 0, 0 és 1. 0 közötti értékeket lehet megadni, ezzel

leegyszerűsödött a textúrák fade-elése [pic4]. Nyolc új mapping eljárással bővült a brush panel, de ezek részletes elemzése helyhiány miatt most nem lehetséges. (Az Reflection M. új neven, Environment M-ként szerepel.) A textúrák beállításait slider is segíti, de 47 pixeles sávon lehetetlen 256 fele értéket akar megközelítőleg megadni. Az előzővel szemben hasznos újításnak tartom, hogy a brush-okat a requesterükből is meg lehet tekinteni. Szinten pozitívum az attributes requester összes szintjéről elérhető quickrender

A fényeknél egyetlen újítás történt: A Soft Shadow bekapcsolásával kiküszöbölhető az Imagine egyik régi hibája, a fényforrásként használt tárgy alakjától függetlenül mindig csak egy pontból sugározta a fény. A fényforrás valós alakja/típusa ettől nem változik meg, hanem a preferences editorban (SSLE) megadott értéknek megfelelő számú fényforrást helyez a tárgyba

Az Object menü alján lévő Blob meglepően jól sikerült. Egyetlen, de nagy hibája, hogy csak csoportba fűzött speciális gombokon használható. A kép [pic3] mindent elárul... Vegre megjelent a Smooth Fracture, ami a hagyományos Fracture és a Smooth Edge Line ötvözelete. Ez egy nagyon jó dolog lenne ha korrektül működne, de sajnos csak Pick Edge módban használható. Ráadásul csak akkor működik, ha a kiválasztott eleknél nincs elágazás. Ennek az az eredménye, hogy a szerkesztesnek csak a korai fázisában használható. A másik elsimító eljárás, a Smoothing Tool viszont sokkal szabadabban és hatékonyabban alkalmazható. Copy/Paste műve-

let után automatikusan a másolt tárgy lesz aktív.

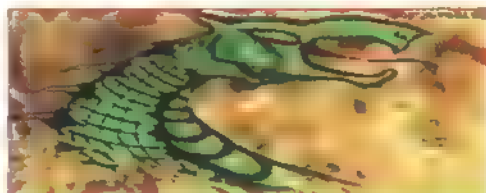
A PREFERENCES EDITORban fellelhetők meg kisebb újdonságok, mint a szabadon állítható default attributumok, a speciális gomb pontjainak száma megadható scanline módra, stb. Mindig örömmel fogadtam ha

egy programból új verzió érkezett, s most sem volt ez maskepp, de a végén sajnos csalódnom kellett. A Forms és a Cyc-

le Editor változatlan, a módosítások fele jelentéktelen, vagy latszat, illetve felmegoldás. Nem értem, hogyan hibásodhattak meg olyan funkciók, amelyek előző verziókban tökéletesen működtek. Már-már nevetséges, hogy egy object tengelyével a közepén nem lehet árnyékot vető fényforrás. Egeszen más lenne a véleményem, ha textúrák és brushok nem a tárgy tengelyéhez, hanem a felületéhez ragadnának. Igazabb lett volna, ha Imagine 3.4 címen jelenik meg, mert lényegében csak annyi történt, hogy a Detail Editor bővült néhány lehetőséggel, az attributes requester riktó hiányosságait orvosolták, és vegre a csillagmező sem egyszínű. Évek óta hasznalom az Imagine-t, és valószínűleg egy ideig még fogom is, de a várakozásaimhoz képest a 4.0-t nem a pont előtt, hanem az pont után allo szám minősít

Már csak a zarátkaraktereknek maradt hely, ezért gyorsan elmondom, hogy a jövő hónapban már tenyleg megpróbálunk valamit összehozni a Particle-krol. Addig is Adios Amigos!

by GABRIEL & FRANKIE





# Itt a Sony



## LUTHER VANDROSS - GREATEST HITS

1988

Egy leánykérés mellő a pályafutás legjobb dalait tartalmazza ez az album. Vandross első lemeze platina, ill. dupla platinalemez lett, ami igencsak meglepetés, figyelembe véve az amerikai piacot, amelyen nem egy szűzögnék a jobbnál jobb pop ill. R&B előadók. A lemez első kislemeze, a Never Too Much Vandross első albumának első kislemeze. Ezzel a lemezzel nyitotta meg a platinalemezek listáját sorát 1983-ban. Igaz ezek között volt máig Best Of... válogatás is 1989-ben. A slágerkedvelőknek mindenestre ez a lemez is kötelező darab, hiszen rajta van minden nagy siker, igaz volt nébbi válogatni. Mellesleg gyakorta játszó az akkori sláger is erről a lemezről, a Power Of Love kislemeze ill. a Madonnájé számot a The Thrill I'm In címmel.



## LIVING COLOUR - PRIDE

1990

Ez a lemez nem készült, ez is egy Best Of... válogatás. 1995 januárban jelent meg az együttes, amely 1985-ben alakult és első lemeze 1988-ban adta ki VIVID néven. Ez a lemez hatalmas siker aratott és díjak özönét zártotta a bandára. Ezekből kiemelhetjük a Best Hard Rock Performance címen kaptak Grammy-díjat, valamint azt, hogy a Rolling Stone olvasói őket választották meg az év legjobb új zenekarának. 1990-es albumuk a Time's Up még jobban sikerült. Ismét Grammy-díj, a Rolling Stone-nál VIVID a legjobb gitáros, Will Calhoun a legjobb dobos és lemezük a Living Colour a legjobb zenekar. Egyszerűen nem akadályozhat össze az Epic-nél, ráadásul vannak rajtuk korábban ki nem adott stúdiófelvételek is.



## BRUCE SPRINGSTEEN - THE GHOST OF TOM JOAD

1991

Remélhetőleg senkinek sem kell már bemutatni Bruce Springsteent, így ezt is hagyom. Ez a lemez kétségtelenül nem egy Best Of... válogatás, hanem egy új szövegű album, amely nagy sikerre számított. Azok, akik Springsteennek és zenekarának először ismerkedtek azonnal várták, csatlóztak kell. Ez a lemez lassan, de biztosan lett dalok gyűjteménye, amelyekben fontos szerepet játszik a szövegekre is. Természetesen is kellene többet mondani róla, hiszen annyiból is látszik, hogy ezt a lemezt meg kell hallgatni akár többször is, ahhoz, hogy eldönthető legyen, tetszik-e. Ezt minél inkább ajánlom, függetlenül attól, hogy mennyire szereted a lemezt, véleménye volt eddig a Boss munkásságáról.

STILLA

SONY MUSIC JÁTEK SONY MUSIC JÁTEK SONY MUSIC JÁTEK

A 1993-AS GYŐZŐBEN VÉLTUNK BRUCE SPRINGSTEEN THE GHOST OF TOM JOAD ALBUMJÁRÓL, E HÍR RÉSZÉRE, PEDIG CSAK AZONNAK

HOGY AZONNAK AZONNAK LEHETEN MÓSOLOVÓK ELLÁTNI

HELYES MEGJELÉSEK MEGJELÉSEK MEGJELÉSEK MEGJELÉSEK MEGJELÉSEK

HELYES MEGJELÉSEK MEGJELÉSEK MEGJELÉSEK MEGJELÉSEK MEGJELÉSEK

HELYES MEGJELÉSEK MEGJELÉSEK MEGJELÉSEK MEGJELÉSEK MEGJELÉSEK







# DOOM ALDOZAT



**Galerie / Stellar**  
Code: Nose  
Gfx: Frankie  
Msc: Dune

Hamisíthatatlan technikai demoval állunk szemben a finnek jövőtől. Habár csak sokadik helyezett lett a Party V-ön, mégis említést érdemel színvonala révén. A mostanában oly divatosá vált Rings effekt (textúrák körgyűrűk egymásba történő rotációja) mellett a szintén jelenleg gyakran alkalmazott Texture Mapped Phong Bump technika (felületi tükröződéssel bíró inconcave object) került terítékre. A meglepetést azonban

hezvitt felületformáló hatását. A másik rutin a Gourauding Texture Mapped Landscape nevet viseli. Ez utóbbit azt hiszem nem túl nehéz elképzelni, hiszen külön-külön már találkozhattunk összetevőivel regebbi produkciókban.

**Cyberlogik /**  
**Neoflex & TRSI**  
Code: Quedex  
Gfx: Lazar

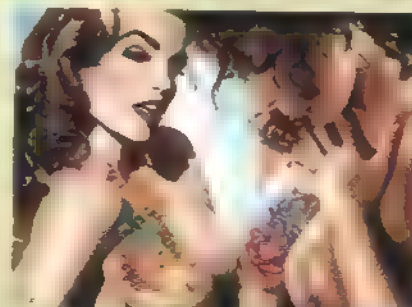
Msc: Archangel

Az összesítésben 7. helyen végzett demo nem is igazán pályázott magasabb babérokra, hiszen célja elsősorban az Alcatraz Entertainment Software, és a TRSI & TRSI Recordz termékeinek reklámozása volt. 3 CD megjelenéséről kaphattunk benne információt, amely egyébként már a Party-n is kapható volt. Ezek a következők: The Album / CNCD, Cyberlogik / TRSI, illetőleg a Cyberlogik 2 / TRSI. Azt is megtudhatjuk, hogy software al-

Még egy nagy meglepetést tartogattak a fiúk a show végére. A

TRSI, és a Crusaders "Syphonetta Electronica" fedőnevű musicdisk készítéséhez fogott hozzá az év elején. Nem titkolom, hogy jómagam leginkább erre tenem a fogamat, hiszen hatalmas meglepetés, hogy a Crusaders ennyi év tavlatából újra visszatér. Re-

Focus nevet, akkor csak annyit mondok: C64. A második demójuk ez a guy-



meljük a TRSI-vel karöltve megint robbantottak.

**Slow Motion / Focus De-**  
**mo**  
Code: Kollaps  
Gfx: Tactica  
Msc: Rop



Ha valakiben felmerül a kérdés, hogy hol is hallotta már a

bizonyítva ezzel azt, hogy nem csak a technikai dolgok, hanem a teletűzdelt demo lehet



mégis az a két vadonatúj algoritmus okozta, amelynek alapjait a hagyományos fractal landscape képezi. Az első a Morphing Bump Mapped Landscape nevet kapta. Mint azt a neve is mutatja, ez egy metamorfózis landscape. A táj felülete állandóan változik, modellezve ezáltal a természeti erők évmilliók alatt vég-

szel is több project alá fejlesztés alatt a két társulat műhelyében. Nevezetesen 3 játékról van szó, amelyek közül az első a Cedric nevet viseli, amelyről egyelőre minden információ zárolva van. A másik kettő pedig egy DOOM típusú game, illetve egy HI-END VOXEL nevű autóverseny szimulátor. Ismerve a két csapat múltját, valószínűleg nem a shareware kategóriában fognak indulni ezen termékekkel.





cool. Igazából két, szépen kivitelezett vektorjelenet az, amely említést érdemel. Az egyik egy futballpályán ját-



szódik, ahol tanúi lehetünk annak, amint az egyik kapus éppen bevédi a glenzvektor labdát. A másik kellemes történet egy három tagú együttest jelenít meg, ahol az egyes figurák mozgása híven követi a demo alatt szóló zene éppen aktuális részét. Közben persze vadul pásztáz a kamera, és ez alkalmat nyújt egyúttal arra is, hogy nagyon érdekes távol-

ció, habár ez a kiforrott munkától még igen távol van. Olyan effekteknek köszönhetik a közkedveltségüket, mint például egy az örvényből felbukkanó, majd az örvényben végbemenő reakciók hatására torzuló fej. Az Andromeda által meg-

valósított discogömböt sikerült elhelyezniük egy textúra box belsejében, ezáltal a dobaz oldalain, és a sarkain egyaránt szemlélhetjük a pásztázó fény nyalábjait. A számomra legkedvesebb jelenet mégis a vektorcsendéletük volt. Ebben egy fiatalnyérre gouraud vektoros alma, körte és banán rotált rá. A befejező szakaszban sem menekülhe-

tünk meg a vektorok áldásától. Itt ugyanis a hullámozó vízben játszadozó vektordelfinek nyújtanak hosszú távú élményeket.

**Creep / Artwork**  
Code: Azure  
Gfx: Fiver

Msc: SMT

Intrókról nemigen szoktam írni, de azt hiszem, hogy a Party V dobogós 40k kategóriáival kivételt tehetek. A Polka Brothers is hozzájárult némileg a Creep elkészítéséhez, amely végül is a winner intró lett Fredericia-ban. Szinte elképzelhetetlen, hogy tudták belezsúfolni 40 kilobyte-ba azokat a fullscreen, többszörösén megcsavart gouraud objecteket, amelyek közül némelyik még a blur algoritmust



is magára húzza. Csodaszé-

Az ezüst érem a múlt évben az Axis-é lett, akik nem potyára kapták meg a második helye-

zettnek kijáró díjat. A több száz poligonból álló vektordonut-ok változatát magában foglaló proggy a végére

**QUALIZER**



pen néz ki az a leginkább gumiköpenyhez hasonló textúra vektor is, amely szintén sikeresen belétanult a csavarodás fortélyaiába. Na most mondja valaki, hogy letárolt a dolog.

**Headcase / Axis**  
Code: Stelios  
Gfx: Lowlife  
Msc: Hollywood

tartogatja a meglepetést. Belülről szemlélhetjük a külvilágot egy szintén eszméletlen sok háromszög poligonból álló, egyik tengelye mentén megcsavart gömbből. Hát, ez sem volt piskóta.

Rainbow / Chromance



ság-transzformációk tömkelegét figyeljük



meg. Remélhetőleg lesz még pár meglepetésük számunkra a jövőben is.

**Mindprobe / The Black Lotus**  
Code: Rubberduck  
Gfx: Rodney  
Msc: Azazel

A TBL szinte a semmiből tűnt elő. Ennek ellenére már a legelső "fogásai" is sikert arattak a demóra éhes scene tagoknál. A Party V-re is egy ingyencsúszással kedveskedtek, amelyre szintén pozitív volt a reak-

## Zero Gravity / Scoopex (Code: Antibyte • Gfx: Uno • Msc: Deck)

Úgy látszik, hogy a vektorok örök életűek. Ezzel persze együtt jár az is, hogy egyre idiótább dolgokat vektorizálnak. A ZG-ben példának okáért gouraud vektor-kacsát, és vektortüskéket láthatunk. Már alig várom a gouraud kajmánt, és a gouraud alkát. Mindent egybevéve legalább a Scoopex nem utánozza a többi csapatot, ami mos-



**SCOOPER**  
ZERO GRAVITY



tanában sajnos igen divatos foglalatosságnak számít. A készítőik neveit mustrolgatva észrevehetjük, hogy a legendás Uno hosszú idő után újra visszatért, és rögvést oroszánrészt is vállalt a grafikai megvalósításban. Reméljük ez a visszatérés nem csak erre az egy munkára fog korlátozódni.





# TOPLISTA



## TOP 10

Galaga Deluxe  
 Breathless  
 Dune II  
 Newmac IV  
 Timekeepers  
 Worms  
 Sim City 2000  
 Dungeon Master 2  
 Alien Fish Finger  
 Gloom Deluxe



Ponyvaregény  
 A rettenthetetlen  
 Bérgyilkosok  
 Jumanji  
 Aceventura 2  
 Desperado  
 Don Juan de Marco  
 Dumb és Dumber  
 Die Hard 3 – Az élet ...  
 Indul a bakterház

Sakman's "ALL TIME" FILM TOP 10

Test Drive 2  
 Vroom  
 Lombard Rally  
 Operation Stealth  
 Indy 3  
 Dune II  
 Hero Quest  
 Kick Off  
 Neuromancer  
 Platoon

Mr T.'s TOP 10



## LEMEZ MELLÉKLET

### Zeewolf 2 demo

A remek játék demoja

### Fast Exec v1.1

Exec.library áthelyező 030-as kártyás A1200-esekhez

### MakeDT

Datatype generáló AREXX csomag

### ScreenClock v1.81

Sok opcióval és konfigurálási lehetőséggel rendelkező áraprogram

### Worms extra pályák

2 pálya a nagyszerű játékhoz

### Artwork-Dawn

4k intro a jobbak közül

### Super Obliteration

Darabolós játék, csak profiknak

### Vinfo

Az operációs rendszer Info parancsa helyett használható

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is:  
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horroris utánvételi költség miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább Belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)



# Interaktív kívánságlista

Válogassatok a programok közül és a megválasztásukat küldjétek el hozzánk. Minden hónapban frissítjük a listát, egyrészt kivesszük az elavult programokat és persze a már beküldötteket. A Ti kívánságaitok (persze ha nem csak egy ember kén) szintén felkerülnek a listára. Várjuk tehát a szávozatosokat és ne feledjétek, hogy minden hónapban egy ajándékot sorsolunk ki a beküldők között.

## Februári ajándékunk: 10 db régebbi GURU

001	Pole Position	F1 autoverseny
002	Citadel	DOOM klón
003	Leading Lap	F1 autoverseny
004	Hattrick	foci manager
005	Swing	kalandjáték
006	Tiny Troops	stratégia/klón
007	Behind the Iron G.	kalandjáték DOOM szerű környezetben
008	Der Reeder	manager program
009	Primal Rage	ősálatos verekedős
010	Virtual Karting	gokart verseny
011	Whales Voyage II	kalandjáték
012	Theme Park	stratégia
013	Amazon Queen	kaland
015	F1 Champ. Ed.	F1 autoverseny
016	Flamingo Tours	manager program
017	Rise of the R (CD32)	verekedős
019	Subversion	tengeralattjáró strat.
020	Hillsea Lido	tengerpart manager program
022	Pinball Prelude	pinball
023	Base Jumpers	fun autoverseny
024	Death Mask	DOOM klón
025	Hollywood Pict.	manager
026	In the Dead of N.	kalandjáték
027	Star Crusader	úr lövöldözős
028	Fields of Battle	háborús stratégia
029	Super Tennis Champ.	tennisz
030	Moonday Night Footb.	foci manager
033	Bravo, Romeo, Delta	stratégia
034	Legions of Dawn	RPG
035	Boxing master	box
036	Silly Putt	máskálós
038	Angst	kaland
039	Coala	helikopter szim.
040	Thomas the Pinball	pinball
041	Speedway	autos
042	Lost Eden (CD32)	kaland
043	TFX (AGA-CD32)	szimulátor
044	Breach 3	stratégia
045	Zeppelin	stratégia
046	Settlers sorozat	stratégia
047	Sim City 2000	stratégia
048	Limbo of the Lost	kaland
049	Akira	máskálós
050	Ruffian	platform
051	Cedric	platform
052	Alien Fish Finger	lovöldözős
053	Xtreme Racing	autos
054	Speris Legacy	kaland
055	Foundation	úrhajós stratégia



Ne fedjétek, ha szeretnétek, akkor Ti szerkeszthetitek az újságot!

## M.C.H. SZÁMÍTÓGÉP SZERVIZ

Új és használt Commodore, Amiga, IBM desktop és notebook számítógépek,  
részegységek javítása és adás - vétele

Amiga javítás azonnal - vidékre klszállással is!

!!!! Új szolgáltatásunk: számítógépek ingyenes javítása bixtosítással !!!!!

Érdeklődés az alábbi telefonszámokon: 276-0116 vagy 06-30-421-419



